すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成14年4月1日発行(毎月1回1日発行)
第3巻 第4号 通巻第23号

eb! enterbrain

月刊アルカディア
4月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA



SCOOP!
怒首領蜂大往生
テクニクビート

●ゲームライフ応援企画
有名ゲーセンご近所物語

2002 AOU EXPO出展情報局
式神の城～使役者集いし闇夜の宴
目指せ! ゲームクリエイター2002

2002 No.023
4 APRIL
650 yen

Virtua Fighter 4
斑鳩

GUILTYGEAR XX

METAL SLUG 4


称号をゲットせよ!
各地の峠に遠征し、
走り屋たちと公道バトル!
あの頭文字[イニシャル]Dがいよいよ登場!!
全8種類のカードを制覇せよ!
カードシステム採用!!
バトルに勝利し
自分の愛車を
チューン&
ドレスアップ!
[イニシャル]
頭文字D
Arcade Stage
カードシステムの採用で、コンティニュー機能はもちろん
ライバルとのバトルに勝利すると得られるポイントで
自分の愛車をチューンナップやドレスアップできる!!
藤原とうふ店
sega rosso
原作:しげの秀一「頭文字D」(講談社「ヤングマガジン」連載)
©しげの秀一/講談社
©SEGA ROSSO/SEGA,2001
NAOMI™2


ザ キング オブ ルート66
The King of Route 66
ROUTE US 66
TM
「最速」の
走行中、無線機に向かって
「ニトロ!」と叫ぶと
ニトロブースト発動!
爆発的快感!!
無線機を使って音声確認。
ゲーム中のトラッカーと交信し、
コンボイ走行でアメリカを大爆走!
NAOMI 2
© SEGA-AM2/SEGA, 2002
Virtua Athlete
TM
スポーツゲームの決定版!!
バーチャアスリート
1/100秒の集中力で
アスリートの頂点を極めろ!
仲間とワイワイ遊べる途中乱入可能な対戦モードを追加！
すべての競技が簡単な操作で遊べるので、初めてチャレンジする人でも気軽に楽しめます。
NAOMI
Original Game ©SEGA CORPORATION/Hitmaker
©SEGA CORPORATION, 2001
SEGA® 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/
ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。


開発元 MEGA ENTERPRISE CO.,LTD.／
有限会社ノイズファクトリー
販売元 株式会社サンアミューズメント
MEGA ENTERPRISE CO.,LTD.
SINCE 1998
MEGA
THEY STRIKE BACK!!
今世紀も、メタスラが熱い！
シリーズ最新作「メタルスラッグ4」、アーケードに登場!!
メタルスラッグ4
METAL SLUG 4
©MEGA ENTERPRISE CO.,LTD. 2002 ©PLAYMORE 2002
2Dアクションシューティングのヒットシリーズが、アーケードに帰ってきた！
新プレイヤーキャラ2人の登場に加え、新搭載の「メタリッシュシステム」が超熱い！
新世紀もメタスラで、撃って、撃って、撃ちまくれ!!
◆画面はすべて開発中のものです。仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
家庭用ネオジオROM版も、今春発売予定！
NEO GEO
PLAYMORE
◆「メタルスラッグ」は株式会社プレイモアの登録商標です。◆NEOGEOは株式会社プレイモアの登録商標です。
◆「メタルスラッグ4」は株式会社プレイモアの許諾を受けて、MEGA ENTERPRISE CO.,LTD.が開発・製造するものです。
株式会社 サンアミューズメント
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町4-36
SUN



EOLITH
開発元 EOLITH CO.,LTD./株式会社ブレッツァソフト
販売元 株式会社 サンアミューズメント
闘いは終わらない…
KOF2001、ついに"ネオジオ"から登場!!
格闘ゲームに不滅の金字塔を打ち立てたKOFシリーズの最新作!
テクニックとタクティクスが試されるMAX4vs.4の闘いがキミを待つ!!
「ザ・キング・オブ・ファイターズ2001」、2002年3月ネオジオから。
K'(ケイダッシュ)
マキシマ
ウィップ
麟
new face
new face
new face
クーラ・ダイアモンド
K9999
(ケイフォーナイン)
フォクシー
アンヘル
TERRY
SHINGO
KOF2001 開催
草薙 京
二階堂 紅丸
comeback
大門 五郎
矢吹 真吾
レオナ
ラルフ
クラーク
comeback
ハイデルン
八神 庵
ヴァネッサ
ラモン
セス
麻宮 アテナ
椎 拳崇
鎮 元斎
包
テリー・ボガード
アンディ・ボガード
ジョー・ヒガシ
ブルー・マリー
キング
不知火 舞
四条 雛子
comeback
李 香緋
リョウ・サカザキ
ロバート・ガルシア
タクマ・サカザキ
ユリ・サカザキ
キム・カッファン
チャン・コーハン
チョイ・ボンゲ
new face
メイ・リー
THE KING OF FIGHTERS 2001™
©EOLITH CO.,LTD.2001
©PLAYMORE 2001
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001
ネオジオ専用ロムカセット
3月14日発売予定／予価39,800円(税別)
NEO GEO
今世紀最初の格闘の祭典をキミの元へ!
待望のKOFシリーズ最新作が、ネオジオで楽しめる。
アーケードそのままの興奮を体験せよ!!
◆画面はすべて開発中のものです。仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
PLAYMORE™
◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社プレイモアの登録商標です。◆NEOGEOは株式会社プレイモアの登録商標です。
◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ2001」は株式会社プレイモアの許諾を受けて、EOLITH CO.,LTD.が開発したものです。
株式会社 サンアミューズメント
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町4-36
SUN



NAOMI
今春稼動予定
GUILTY GEAR XX
ギルティギア イグゼクス
タイトルロゴは仮のものです。
好評発売中
GAME BOY ADVANCE
GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION
標準価格 5,800円 (税別)
ギルティギア ゼクス アドバンス エディション
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の登録商標です。
PlayStation 2
GUILTY GEAR X Plus
標準価格 6,800円 (税別)
ギルティギア ゼクス プラス
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社 〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2
ホームページアドレス http://www.sammy.co.jp http://www.guiltygearx.com
ユーザーサポート 03-3764-4675【月~金(休日を除く)10:00~17:00】
©Sammy 2001/1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
Sammy

ARCADIA

CONTENTS

4

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.April

http://www.arcadiamagazine.com/



METAL SLUG 4
Illustration by TONKO
©MEGA ENTERPRISE CO.,LTD. 2002
©PLAYMORE 2002
タイトルロゴ&表紙デザイン&Graphics／Smile Studio (福島トオル)



付録B2判ポスター
クレオパトラ フォーチュン プラス
Illustration by 香川友信
©TAITO CORPORATION 1996,2002 ALL RIGHTS RESERVED
©2002 ALTRON CORPORATION





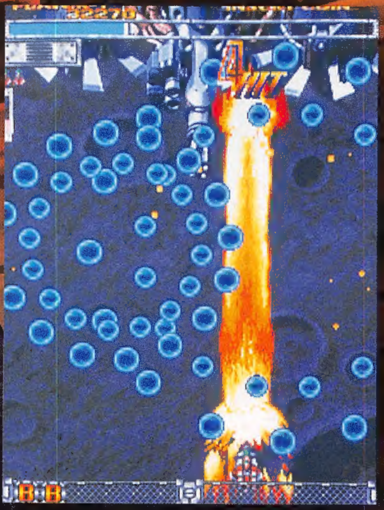
発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850 (営業部)
03-5433-7156 (編集部)

怒首領蜂大往生

dodonpachi DAI-OU-JOU

シューティングの雄、ケイブから満を持してリリースされる新作シューティングが『怒首領蜂大往生(どどんぱちだいおうじょう)』だ。弾幕シューティングの名を欲しいままにした前作『怒首領蜂』から約5年の歳月が経つが、そのカリスマ性は未だ衰えを知らない。相変わらずの弾幕、ショットとレーザーの使い分けなど、おなじみのシステムに加え、今回は新たに「ハイパー」システムを搭載。今回は特報ということで、ゲームの基本的な部分のみの紹介に留めるが、まだ伏せられている情報も数多い。まずは21世紀最初の「蜂」を存分に感じてほしい。

ボスから繰り出される相変わらずの弾幕。でも、このくらいはまだ序の口と言えるだろう。



■メーカー：ケイブ
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■稼働時期：4月予定

操作系

●Aボタン
連打→ショットの発射、
押しっ放し→レーザーの発射
（＋自機のスピードダウン）

●Bボタン
ショット使用時 →スプレッドボムの発射
レーザー使用時 →レーザーボムの発射
ハイパーアイテム（後述）取得時には
ハイパーの発動

●Cボタン
押しっ放しでショットのフルオート
連射（※ 今回デフォルト設定）

強化タイプ

●ショット強化
自機ショットが2連装になる。ミスした場合ショットのみ一段階パワーダウンする。

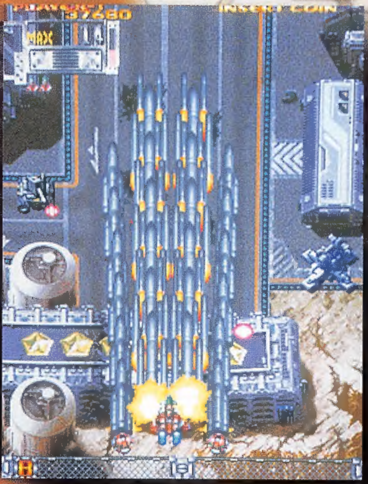
●レーザー強化
ザコを貫通する強化レーザーを発射することができる。ミスした場合レーザーのみ一段階パワーダウン。

●エキスパート強化
ショット強化とレーザー強化の両方を併せ持った強化。ただし、ボムの初期数が少なくなっている。

GPS（コンボ）

自敵を破壊してGPメーターがゼロにならないうちに次の敵を破壊すればHIT数がつながっていく。硬い敵にレーザーを当てているだけでGPメーターが一定以下に減らなくなったり、HITが上がったりするのも前作同様。

SCOOP!!



TYPE-A機による「エキスパート強化」の最強パワーアップ状態はこのド迫力!! ただしボムは1発だ。



砲台から吐き出される弾幕。それに立ち向かうTYPE-B機のレーザー。

ボスに対しても、レーザーとショットの使い分け以外に、ハイパーとボムをどう活用するかが問われることになるだろう。



自機タイプ



●TYPE-A
ショット幅の狭い前方集中攻撃型
自機スピードが速い

●TYPE-B
広範囲をカバーする拡散攻撃型
自機スピードが遅い



1面道中の砲台車両(?)地帯。とにかく、ザコや中型機などが止めどなくラッシュをかけてくる。



ボム

スプレッドボムは画面中の敵に少量のダメージ、レーザーボムは当たった敵に大ダメージを与えるなど、ほぼ前作の仕様を継承している。自機がミスしたときにボムの最大所持数が増えるのも前作同様。

ハイパー

今回新たに追加された要素。主な流れは以下のとおり。

1：敵を攻撃しGPメーターを満タンにすると、ハイパーメーターが溜まっていく。
2：ハイパーメーターが満タンになるとハイパーアイテムが出現する。
3：ハイパーアイテムを取得すると自機に後ろにセットされる。
4：ハイパーアイテムを取得した状態でBボタンを押すと瞬間的な弾消し後、ハイパーが発動。その効果は次号で公開。メリットもあればデメリットもあるこのシステムが今作のキーポイントだ。



こちらもハイパーによるショット。通常のミサイル連射のようなグラフィックとの違いが分かるだろうか。



スプレッドボムもこのとおり。ちなみにハイパーアイテムを取得すると、ボムストックの表示が「HYPER STANDBY」に変わる。

ハイパー状態で156ヒットを記録。もしかして、ハイパーはコンボに影響を与えるのか!?



今回の特報では、プレイに関する細かい内容を言及するには時期尚早と思い、基本事項のみの紹介とさせてもらった。だが、画面写真を見て貰えれば分かる通り、端々に新しいテイストが感じられることは確かだ。敵の攻撃はどのくらい熾烈なのか、敵弾スピードは？　弾幕のすき間は？　など各々想像を巡らせてほしい。

次号ではより詳しい情報をお届けする予定だ。期待していてほしい。

新感覚アクションパズル音ゲー!? 登場!!

TECHNIC BEAT テクニクビート™

SCOOP!!

インプレッション

近年のアーケードではまず見られない、全く新しいタイプの天才的発想によるゲームデザイン。単なる「音楽ゲーム」というくくりでは片付けられない、非常に奥深いゲーム性を持っていることを保証しよう。音楽ゲーム好きからナムコゲームファンまで気軽に楽しめる本作だが、その実体は、硬派なことこの上ないアクション・パズルゲームなのである。(RED)



●8方向レバー… キャラクターを8方向に移動させる
●Aボタン… 波を起こしてマーカーを反応させる
●Bボタン… 各キャラクター特有の「アクション」を使用する
●Cボタン… 「スーパーアクション」を使用する(回数制限あり)

プレイステーション2で高い評価を得ていた「テクニクティクス」が、新旧ナムコミュージックを引っ下げ、ついにアーケードに登場！ 昨年に開催されたAMショーでの発表以来、いつ遊べるのかとやきもきしていたプレイヤーも多いのではないだろうか？ ナムコ+アリカの協力と熱意によって実現したこのプロジェクト！ 春には全国のナムコ系店舗で稼働開始予定だ!!

Text：RED ※画面写真、及びイラストは開発中のものです。

発売予定	2002年春
ジャンル	テクノアクションパズル
操作方法	8方向レバー+3ボタン
メーカー	アリカ/ナムコ
使用基板	不明

一目で分かる!! テクニクビートの遊び方！

基本ルール

テクニクビートの基本的な演奏(?)方法は、下の写真のような手順。まず、フィールド内にマーカーと呼ばれるリングが出現するので、キャラクターを移動させてマーカーの上に移動する。マーカー内から広がってくる小さなリングがマーカーに重なった瞬間にタイミングよくAボタンを押すとマーカーが反応し、対応したメロディが奏でられるのだ。反応させたマーカーにほかのマーカーがつながっている場合、そのマーカーたちも次々に音を鳴らし、曲を形作っていくぞ。



フィールド内にリング状の「マーカー」が出現。まずはキャラクターを動かし、マーカーの上に移動させよう。



マーカー内に小さい輪が出現し、波紋のように広がってくる。波紋がマーカーと重なった瞬間にAボタンを押すのだ。



タイミングよくAボタンを押すと、マーカーに対応したフレーズが演奏される。ここまでが、基本的な演奏の手順。



登場キャラは3キャラ 各キャラ専用アクション

Bボタンによる、各キャラごとの専用アクションを紹介していこう！



キャッチ／マーカーの上に乗った状態でBボタンを押すと、マーカーを持ち上げられる。マーカーをキャッチしながら移動したり、反応させることもできるのだ。



グロウ／キャッチすると、マーカーが大きくなっていく。広がった状態のマーカーはそのままの大きさで下に置くこともできる。キャッチ中は移動が遅くなるぞ。



スライディング／かものはしのハッシーは、キャラの進行方向にマーカーごとスライディング可能。スライディング中に触れたマーカーは、自動的に演奏される。

ゲー事典

インタビューこぼれ話：三原さんから坪内さんには、マーカーの配置を見ただけで、ゲームのタイトルが分かるようにしろ！ という厳しい注文が出ている。例えば、5個のマーカーを十字に組んでボザログラム(ゼビウス)にするとか……。発売バージョンは、マーカーの出現配置を見ただけでニヤリをさせられるものになりそうだ。期待して待とう。

「テクニクティクス」とどう違う？
テクニクビートのココに注目!!



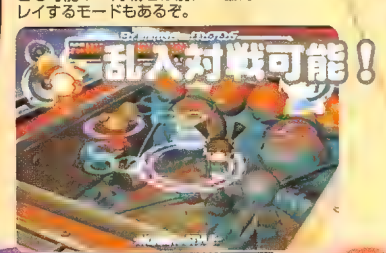
ナムコゲームの曲を採用!!

本作の大きな目玉となるのは、新旧のナムコゲームミュージックをアレンジしたBGM群!!　曲のアレンジは「めがてん」こと細江慎治氏率いる「スーパースイープ」が担当、オリジナルとはまた一味違う、魅力的なサウンドに仕上げられている。期待してよし!!

収録予定タイトル（のごく一部）

●ゼビウス ●ドルアーガの塔
●メトロクロス ●モトス●X-DAY
●サンダーセプター ●オーダイン
●ドラゴンスピリット ●F／A
●ソウルエッジ ●アサルト
●バーニングフォース●マッピー
etc.……

なんと、プレイ中に乱入して対戦することも可能！　対戦とは別に、協力してプレイするモードもあるぞ。





スーパーアクションはシューティングのボムに近い。ハッシーは巨大化して、触れたマーカーをすべて成功状態にできる。

新要素も多数追加!!

「テクニクビート」ならではの、新たに追加されたプレイモードの存在が発覚！　二人同時プレイでマーカーを奪い合い、より多くのマーカーを反応させた方が勝者となる「バトルモード」や、スーパーアクションの代わりに、スロー や得点アップなどの特殊な効果を得られるアイテムが多数出現する「アイテムモード」など、システム面でも気になる新要素が満載だ!!

祝 発売決定記念 テクニクビート開発者インタビュー

アーケード作品としての方向性は？

――昨年のAMショーでの、手ごたえはいかがでしたか？

坪内　あのときはまだ、Cボタンも追加されていませんでしたし、バトルモードも無くて、テクニクティクスの改良版という感じだったのですが、二人同時に遊んだり、集中して曲を聴いていたりとか、いろいろな楽しみ方をしてもらえていたので、このままうまくいってくれたらなぁ～と思いました。

三原　もともとこのゲームは、アーケードでやりたいと考えていたんですよ。アーケードでアクション好きのゲーマーがプレイしたらすごく楽しいだろうし、知っている曲があったら取っ付きやすいだろうと思って。前回のAMショーでナムコさんの曲を借りてやってみたら、予想通りの反響でした。スコアラーやライター関係の方とか、こちらが意識していたターゲット層からバッチリ反応がありましたね。

――AMショーから、かなり仕様が変更されていますね。

坪内　Cボタンの「スーパーアクション」に関しては、「テクニクティクス」に難しいイメージがあったようなので、初心者を救済できて、なおかつ派出で楽しめる要素として加えました。欲を言えば、スコアラーが点数を狙った場合に、奥深いものになるように調整していきたいですね。

――スコアを狙うなら、基本的にCボタンは使わない方がいい方向で調整しているのですか？

三原　絶対に使わない方が点数が高くなる、という調整にすると意味がないので、そういう部分は僕らはあえて考えずに、楽しく作ります。難度的な調整としては、プレイヤーが頑張れば、ボムを使わなくてもクリアだけはできるようにする予定です。僕は「(平均的な性能の)ニッティでクリアできればいい」と坪内には言っています。性能の異なるほかのキャラだと「クリアできねえよ！」という部分があるかもしれないですけれど……。スーパーアクションもあるので、こちらが「すみませんゴメンなさい」と思ってしまうような、想像を越えたプレイを、プレイヤーの皆さんにしてほしいかなと期待しています。



坪内 君憲氏
前作「テクニクティクス」から開発に関わっている。「テクニクビート」にもメイン開発者として参加。

三原 一郎氏
「そんなんARIKA」でもお馴染み「三原の人」。今作でも的確なアドバイスで、調整に貢献している。

インタビューこぼれ話：アイテムに関しては、元ネタのゲームにちなんだ出現アイテムや出現条件を設けることも検討されているらしい。「ニューラリーX」だと、フラッグ系アイテムが出るのかな？　そうなると気になるのは、やはり「ドルアーガの塔」！　本家並みに超難解な出現条件を設定されたらキツそう……。イヴィルアイテムまで出たりして……。

有名なあの店のある街に住もう!!

ご近所物語

あ」「有名なプレイヤーがいる、あの店の常連になりたい」「せっかく東京に住

考えるそんな願いを、簡単に諦めずに思い切って実現させてみない？



住むなら絶対東京だよ!!

関東 朗夢●両親と共に新宿某所のマンションに住む都会ッ子。だけど、微妙に生まれは東村山。現在のお気に入りは『バーチャファイター4』と『ビートマニア』。

東

TOKYO

新宿 SHINJUKU

ご存知、東京を代表する街の一つ新宿。山の手線をはじめ、各種交通機関も発達しているので、移動も文句なし！



実は住居も充実 東京の中心地

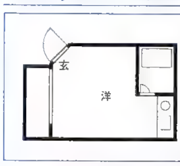
東京で最も栄えていると言われている新宿。駅の周りをぐるりと一回りすれば、大抵の物はそろってしまうぞ。何より有名なゲームセンターがいっぱい。

そして実は、賃貸物件も豊富という最高の場所だ。

交通も遊び場も都内随一。じっくり探せば、かなりいい物件が期待できるぞ。

ゲーマーだったらココに住め！ 新宿物件情報 家賃平均111,600円

新宿駅から徒歩15分
¥55,800（新宿区西新宿）



■マンション3/4F
■1R/15m² ■洋6
■'70年築
■敷2/礼2
■バストイレ同
■洗濯機置場
■エアコン ■ガスK
■バルコニー

15分歩いただけでこんなに家賃が変わるんだ　とういう街たよ新宿って……　でも、学生にはちょうといいんじゃないの

新宿駅から徒歩7分
¥150,000（新宿区）



■マンション7/11F
■1R/28.52m²
■洋10 ■'00年築
■敷2/礼2
■バストイレ別
■システムガスK
■浴室乾燥機
■ウォシュレット
■バルコニー

新宿から徒歩7分なんて、スッゲー近いじゃん　しっかし、新宿てこのレベルの部屋に住めるヤツってとんなヤツたよ

■各エリア物件情報の家賃平均は、最寄り駅にある1人用物件の平均金額です。（編集部独自調査）

格闘のブームはここから始まった 新宿スポーツランド西口店

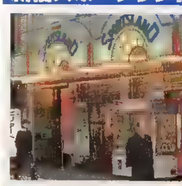


新宿区西新宿 1-12-5　☎03-3344-0748　営業時間10：00～24：00　金土祝祭日の前日10：00～24：30

『バーチャファイター』、『バーチャロン』といった対戦ゲームを語る上で、外すことができないゲームセンターがここ、新宿スポーツランド西口店（通称西スポ）だ。格闘ゲームにかけては、その筋で知らない人が居ないほど有名なゲーセン。

入口付近には大きなモニターが1台あり、対戦の様子を外からでも見られる。このモニターの周りに人だかりができてしまうこともあるぞ。1階はプライズと大型筐体、2階にはシューティングをはじめとした各種ゲーム、そして地下1階が対戦格闘のフロアになっている。地下1階では、連日熱い戦いが繰り広げられているぞ。常連になれば、おのずと強くなっていくこと間違いなし！

新宿ゲーセンのシンボル 新宿スポーツランド中央口店



向かいのオブジェのおかげで「カニスポ」の愛称で親しまれるセガ系列ゲーセン。『カプエス』から『ギルティ』まで2D格ゲーが特に盛ん。

新宿区新宿 3-26-2　☎03-3352-1637
営業時間10：00～24：00
金土祝祭日の前日10：00～24：30

鉄拳ナンバーワン！ プレイマックス



全国の猛者たちが集う鉄拳の聖地。毎週金曜夜は特に盛り上がる。インディーな全国大会も数多く行なわれ、幾多の名勝負を生み出した。

新宿区西新宿1-4-1 プリンスビル1～2F
☎03-3342-3071
営業時間10：00～23：50　土日10：00～23：50

この街のツボ② 一度は映ってみたい、あの番組



いいト～モ～ロ～アルタ前広場

新宿といえば、アルタ。アルタといえば「笑っていいとも」。お昼にアルタ前で待っていれば、あのオープニングに映れるかも。テレビデビューも夢じゃないね。有名人も多く訪れるこの場所は、いつも人でいっぱい。これぞ新宿！　といえる場所の一つだ。

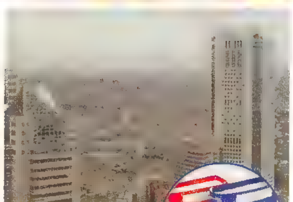


アルタに来てくれるかな？

これがあの有名なカニ



「カニスポ」の愛称で知られる「スポラン中央口店」の前のビルでわしわし動いているカニ道楽の看板。これを見ないで、新宿に来たとは言えねぇぜ。



すげぇ、VFムックって都庁で売ってるんだ！　って、ただのお菓子じゃん。東京に住んでたら、都庁なんてめったに行かないけどね。

都庁でレッド（&ブルー）ブック……

この街のツボ① 食うならココだ！

おかわり推奨 トンカツの店「豚珍館」



ゲーセンで遊んだ後は、お腹いっぱい食べられるお店があるとうれしい。そんなときは、迷わず西スポ裏の「豚珍館」。カツのボリュームもさることながら、定食は豚汁・ご飯がおかわり自由。ハラペコゲーマーにはもってこいだ。味はもちろん、お腹を大満足させたい人には絶対オススメ！　イカフライ定食（530円）、紙カツ定食（600円）と安いぞ！



新宿区西新宿1-13-8高橋ビル2F
☎03-3348-5774
営業時間11：00～23：00（15：00～17：00休）　土曜は～22：00　定休日：日祝



時間も気にせず入り浸ってみたい、

有名ゲーセン

「ちょっとプレイに熱中していたら、うっかり終電を逃した……家が近ければなむなら、あの店のある街がいいな」……などなど。ゲーム好きなら一度はふと

南 也吾●会話もゲームも突っ込み至上主義の攻撃型関西人。攻略同人誌出しちゃうくらい「バーチャロン フォース」に夢中だけど、突出し過ぎの撃沈王。

OSAKA

大阪の中心は梅田～難波・日本橋！

有名なキタとミナミを擁する関西の中枢・梅田。そして、娯楽の中心となるのが難波と日本橋。この3ヵ所を押さえれば、大阪は極めたようなものだ！

梅田 UMEDA

大阪の中心地・梅田はオフィス街と歓楽街が混在している街。でも意外と住む所はあったりするんだな、これが。



2D対戦ならおまかせ モンテカルロ Tetsu店



梅田で対戦といえばモンテカルロ！ というのは過去の話。今は、"大阪で対戦といえばモンテカルロ"というほどの盛り上がりを見せている。中でも、鉄拳4とバーチャファイター4の二大3D格闘では、関西一のゲーマー層を誇る!! アルカディア鉄拳ライター陣も大阪に行けば、必ず顔を出すらしい。通い詰めれば、垂れ乳巌竜や吉まっちょが突然乱入してくるかも。

約150台も居並ぶビデオゲームは全台50円設定。学生に優しいゲームセンターだ。心おきなくゲームに没頭しよう！ 店頭に10台近く並ぶUFOキャッチャー（1回100円）も壮観。最新プライズが何でもそろうぞ。



大阪市北区小松原町5-5 ☎06-6365-5996
営業時間8：30～24：00

歩いてみよう 千日前～難波～日本橋 SENNICHIMAE～NAMBA～NIPPOMBASHI

電車で移動してたら分からへんけど、実は千日前から日本橋って、歩いて行けてまうねん。このへんに住んでしもたら、大阪の有名店は、ほとんど守備範囲や。



難波駅から歩いてすぐの千日前商店街。衣・食・遊すべてがそろった賑やかな通りや。プラボ千日前やメインストリートなど、名だたる店もよーけあんで。





千日前通りを抜けると「なんさん通り」。右へ行くとアビオン、左へ行くと「日本橋でんでんタウン」や。

千日前 よしもとアミュージアム

繁華街のど真ん中だけあって、対戦相手にも遊ぶタイトルにも不自由しない。VF4が熱い！

大阪市中央区難波千日前12-35 スイングよしもとビル1F ☎06-6641-7033
営業時間10：00～24：00

難波 ハイテクランドセガ アビオン



バーチャロンの西の聖地というイメージが強いが、他のゲームも盛り上がりまくってます。

大阪市浪速区難波中2-3-15 MMCビル1F～2F
☎06-6645-7692
営業時間9：00～24：00



秋葉原と並ぶ巨大電器店街が「日本橋でんでんタウン」。ここを南に下っていくんや。

電気店街を抜ければ、大阪のシンボル・通天閣がそそり立つ新世界に到着や。お疲れさんでした。



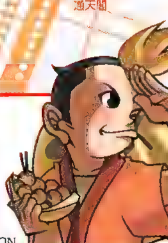
仙ちゃんも通天閣登らへんかなー

恵美須 ゲームプラザ キューティ



ビーマニシリーズのスコアで知られる店。ほかとは違う、レゲーのラインナップにも要注意だ。

大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170
営業時間9：00～22：00



illustration：FALCOON

ゲーマーだったらココに住め！ 梅田物件情報 家賃平均61、770円

梅田駅から徒歩10分
¥19,000（大淀南）



■アパート2/2F
■1R/10m²
■和4.5
■'65年築
■敷0/礼8万
■トイレ共同
■フロ無し

ホンマに住むだけのとこって感じやなけど、大阪人は堅実なんや、余ったお金はコツコツ貯金して一旗挙げるでー

梅田駅から徒歩5分
¥91,000（中崎西）



■マンション3/8F
■1LDK/36m²
■洋6LDK9
■'02年築
■敷25万/礼20万
■バストイレ別
■BSアンテナ
■システムキッチン

駅から近いし設備も充実、まさに言うことなしやな 気張ってええとこに住んでみるっちゅーのもアリやで

※関西の不動産物件では、敷金・礼金を家賃の倍数ではなく、定額料金とする事例があります。

AKIHABARA 秋葉原

ゲーマー＝アキバというくらい人気の街。この街に住めたら、みんなの尊敬独り占め。



何でもそろうマニアの天国

世界的に有名な電脳TOWN。当然ゲームセンターも多く、千葉・茨城エリアの猛者が集う街だ。基板・家庭用ゲームもそろう、ゲーム好きにはたまらない街だぞ



アキバといえばココしかない! トライアミューズメントタワー



秋葉原にそびえるゲームタワー「トライ」。「トラタワ」の愛称で知られ、本誌の登場回数もダントツでトップの店だ。1Fから7Fまでがそれぞれ、「大型」「対戦」「シューティング」などなど、ジャンルごとに色分けされたフロアになっている。設置タイトルのリクエストや、プレイヤー同士に加え、店員さんも参加しているコミュニケーションノートコーナーなど、プレイヤーに近い営業が特徴。アーケードゲームは回転が早くて困りがちだけれど、要望が多ければ、お気に入りのゲームを残してくれるかも。スコアラーにはうれしい店だ。ゲームのポスターと、店員さんお手製のイラストが所狭しと飾られた濃いエレベーターは、一度は見ておく価値アリだ。

千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345
営業時間10：00～22：00　金土10：00～23：00

レゲーとメイドさんでウキウキ タイトー Hey



大型店なので新作はもちろんバッチリ。加えて旧作のラインナップには特に目を見張るものがある。



5Fには、ネットステーション「Necca」。メイドコスチュームの店員さんがキミを待っているぞ。

千代田区外神田1-10-5 廣瀬本社ビル2～5F　☎03-5209-2030
営業時間10：00～24：00

駅前の赤い店といえば…… クラブセガ秋葉原



『バーチャロンフォース』『VF4』の対戦の乱入が絶えないほど熱狂的。セガ系のタイトルはさすがの強さだ！

千代田区外神田1-10-9
☎03-5256-8123　営業時間10：00～25：00　メダルフロア10：00～24：00

この街のツボ1 ゲーマー御用達の店

ゲーマーのステータス「基板屋」

秋葉原は基板屋も多く、全国のマニアからの注文が集まる。マメに顔を出して常連になれば、掘りだし物もあるかも！

■ジー・フロント
千代田区外神田4-13-7 アズマビル2F ☎03-3255-0013
■トライ
千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル1F ☎03-5295-0667
■マックジャパン
千代田区外神田3-14-6 憲光ビル5F ☎03-3255-0737

ゲーマーだったらココに住め！ 秋葉原物件情報

家賃平均116,750円



秋葉原駅から徒歩5分
¥117,000（外神田）

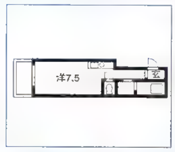


■マンション10/10F
■1R/31m²　■洋13
■'01年築　■敷2/礼2
■バストイレ別
■エアコン　■BS
■オートロック



場所的にワンルームが多いのが気になるけど、この広さはウラヤマシくない？　しっかし、10階ってスゲーな

秋葉原駅から徒歩5分
¥95,000（外神田）



■マンション4/10F ■1R/24m²
■洋7.5　■'02年築　■敷2/礼2
■バス・トイレ別　■エアコン
■洗濯機置き場　■BS
■オートロック ■バルコニー



なんだよ、ここも生意気にBS付いてるじゃん
欲しがる客が多いのか？

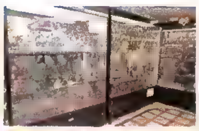
この街のツボ3 ゲーマー御用達の店

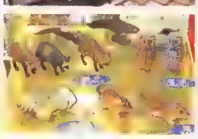
ガレキから食玩まで「海洋堂ホビーロビー東京」



アキバといえば、電化製品とグッズ。この店では、カプセルトイからガレージキットまで、海洋堂が販売・制作しているあらゆる商品が扱われている。入口では巨大ゴジラがお出迎え。







最近は完成品やアクションフィギュアが人気。店内外のショーケースには見本がずらり。チョコエッグをはじめ、食玩の販売＆展示も種類豊富。

千代田区外神田1-15-16ラジオ会館4F
☎03-3253-1951
営業時間11：00～20：00　定休日：水曜

この街のツボ2 食うならココだ！

自然派素材が味の決め手 ラーメン「典座（てんぞ）」

豚骨ベースのスープは、優しく深みのある味わいで最後の一滴まで楽しめる。写真はオススメの典座ラーメン（680円）。一人暮らしは野菜典座ラーメン（780円）で栄養補給しよう。





千代田区外神田3-13-7 田中恒産ビルB1
☎03-5294-2311　営業時間11：00～21：00（スープが無くなり次第閉店）　無休

MACHIDA 町田

新宿から小田急線で35分の地に広がる町田市。駅ビルを中心にいろんなお店が並び、住宅地もすぐそば。現実的に考えて、住むならここだ！



衣・食・住・遊がそろったベッドタウン

都心部の西南に位置する町田。小田急線とJRが乗り入れ、交通の便は良好。駅周辺に丸井・東急（東急ハンズ）、小田急、ジョルナなどデパート系が6店もある一大商業地。徒歩圏内には住宅地が取り囲み、東京人にも憧れの街!?

全国に轟く勇名 ビートライブ

「町田勢」という名前を全国のゲーマーに浸透させたアテナ。そのアテナが礎を作った"町田伝説"を継承し、さらに発展させた名門がこのビートライブだ。有名プレイヤーを多数輩出、アーケードゲーム業界に果たした貢献度は計り知れない。もちろん、現在も毎週大会を開き、関東のレベルアップをけん引しているのである。ビートトラ出身の有名プレイヤーといえば、キャサ夫・ちび太・若人・NKT、本誌ライター陣では、がっちん・SHO・MVP・閃屋（バイト経験あり！）とまさに百花繚乱なのである（敬称略）。

東京初進出のみんなが驚かないようにバラしてしまうけれど、店舗は大きくない、というか小さい！　ビデオ筐体約40台だ。しかし、この規模と山岸店長の存在がビートラ特有の連帯感、コミュニティを生み出しているのだ。ビートラ常連になれば、都会の一人暮らしの寂しさを味わってる暇なんて無いかも。





町田市森野1-37-8 今村ビルB1　☎042-710-0508
営業時間10：00～25：00

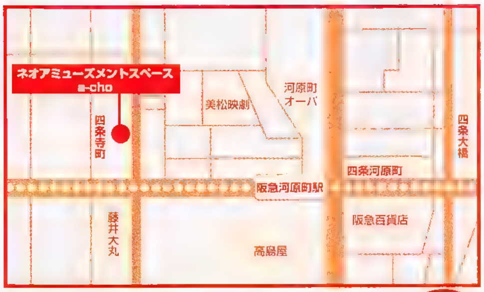
TOKYO

西 有名ゲーセンご近所物語 東

KYOTO/KOBE

京都・四条といえば観光の名所。そのせいもあってか、オープンな雰囲気のゲームセンターが多い。修学旅行生と一戦交えるのもアリ？

KYOTO 京都



関西有数の観光地

観光地だけあって交通の便は抜群。阪急・京阪・京都地下鉄の駅が比較的近い位置に存在している。ちょっと下れば住宅街も近いので住むにも最適。

名物プレイヤーZAPの小部屋



どもZAPです。『VF4』でモリモリ対戦しましょう。ZAPTシャツをプレゼントしますよー。

オールジャンル大盛り上がり！ ネオアミューズメントスペースa-cho



格ゲーはもちろん、シューティングやメダル、音ゲーも盛り上がっている京都の代表的ゲーセン。現在特に力を入れているのは『VF4』で、段位別やポイント制でランキングバトルを行なっている。

さて、その魅力的なイベント運営を一手に引き受けているのがZAP氏a-choの盛り上がりは彼の手によるところが大きい？

京都市中京区寺町通四条上る 東大文字町302・303 A-breakビル2F ☎075-251-2333
営業時間9：30～24：00

ゲーマーだったらココに住め！ 京都物件情報 家賃平均54、906円

河原町駅から徒歩5分
¥79,000（松原通西木屋町）



■マンション7/14F
■1K/26m²
■洋7.3K4.6 ■01年築
■敷15万/礼25万
■バストイレ別

広さも申し分ないし、町のど真ん中やし、住むにはサイコーやけど……　芦屋のお坊ちゃんなんかはこんなとこに住むんやろか

河原町駅から徒歩7分
¥31,000（難波町）



■アパート2/2F ■1K/16m²
■和4.5K3 ■'71年築 ■敷7万/礼6万
■水洗トイレ ■風呂無し

風呂が無いんは難儀やけど、安いしいいやん　浮いたお金でゲーセン行けるしな

この街のツボ1 食うならココだ！

うわさのこってりスープラーメン「天下一品京極店」



京都でラーメンといえばやはりコレ。中が全く見えないほどのこってりスープのラーメン（580円）は一度食べると病み付きになる。

京都市中京区新京極四条中之町538 ☎075-255 3035
営業時間11：00～23：00　定休日：元旦のみ

食事も攻略情報もここでインターネット喫茶「アスピリン」



インターネットで攻略情報をチェックしながらランチを楽しめる。a-choのすぐ上なので、チェック後すぐに実戦投入が可能だぞ。

京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F ☎075-251-2351　営業時間11：00～21：00（金曜23：00まで）

ゲーマーだったらココに住め！ 神戸物件情報 家賃平均56、170円

三ノ宮駅から徒歩5分
¥72,000（雲井通）



■マンション5/7F
■1DK/27m²
■洋7.5DK6 ■'98年築
■敷30万/礼20万
■バストイレ別 ■BS

収納スペースには基板を置いて・・広い部屋やと大型筐体でもラクラク置くことができるからええよなー

三ノ宮駅から徒歩10分
¥35,000（浜辺通）



■マンション4/11F ■1R/14m²
■洋5 ■'80年築 ■敷20万/礼10万
■冷暖房

ちょっと狭いかもしれんけど、有名ゲーセンの近くや、これくらいは我慢せなな

スポーツ、格ゲー何でもござれ 三宮サンクス



ガンダムDXコーナーの近辺にはガンダム関係のグッズや本などがどっさり。これらはすべて店長の私物だとか。このような、アットホームな雰囲気もサンクスが盛り上がっている理由の一つだろう。

もちろん、格闘ゲームも強豪ぞろい。遠征するときは前もって連絡すれば、それに合わせて大会を開いてくれるそうだ。

神戸市中央区琴緒町5-4-5 高架下404
☎078-271-0335
営業時間10：00～24：00

家賃も比較的手ごろだし、いろんな店が密集しているので生活にも事欠かない。住むにはもってこいの神戸・三ノ宮。

KOBE 神戸



TOKYO

この街のツボ② 食うならココだ！

思わず「デカ!!」「ばくだん焼き本舗」







直径8cm！　ばくだん焼き（300円）は見た目こそデカイタコ焼きだが、表面カリカリでお好み焼きの食感。中はウズラなど10種の具にトロトロ生地ともんじゃ風だ。チーズ入り、キムチばくだん（各320円）も美味。

お馴染みレバーの球（ほぼ同寸）と比べて分かるこの巨大さ!!　鉄板も特注品だ。

町田市原町田6-6-14 町田ジョルナ1F
☎042-710-5818　営業時間11：00～22：00　定休日：第1、第3月曜

ゲーマーだったらココに住め！ 町田物件情報 家賃平均60、800円

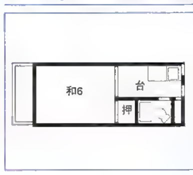
町田駅から徒歩4分
¥158,000（原町田）



■マンション4/5F
■2K/32m²
■和6洋4.5畳K
■'89年築
■敷2/礼2
■バストイレ別
■押入 ■エアコン
■バルコニー
■オートロック

二部屋にキッチンって、僕んちとあんまかわんねーじゃん　さすが町田の家って感じ　つーか、これ一人で住むのかよ！

町田駅から徒歩7分
¥47,000（相模原市鵜野森）



■アパート1/2F ■1K/20m²
■和6畳 ■'89年築 ■敷1/礼1
■バストイレ同 ■ベランダ
■押入 ■駐輪場

イーしゃん、学生っぽくて　ヘランダっつーか、物干し？　贅沢じゃん　神奈川だけど町田駅から歩けて、この値段たせ　駐輪場は生意気だな

この街のツボ1 ビートラの秘密



「コミュニティ・ベースメント（地下共同体？）」。これがビートラのサブタイトルだ。その名のごとく、ビートラには不思議な地下室や不思議な仲間たちがうごめいている！　常連でも知らない秘密を店長自ら大公開だ。

その① オリジナルTシャツ



店名ロゴが輝くゲーマー垂涎のTシャツ。販売用に300着限定生産されたレアものだ。実売数は全国で3着！　まだビートラで買うことができる、多分……。

その② 秘密の部屋



ビートラは地下1階だが、筐体下に隠されたトビラからは秘密の地下2階へ。深夜秘かに出入りするスタッフ。一体何が？　答えを確かめに来い！

その3 野球帽



野球チーム・フォリナーズの帽子。"ATHENA"と"GAMEST WRITERS"の文字でメンバーが分かる！　現在、捕手募集中。ちなみに、昨期1勝7敗。



今までのスタイルに飽き足りない君、こんなのはいかがかな？

ゲーマー的新生活充実法

通うだけでも、ゲームセンターは十分に楽しい。でも、あえてアルカディアは新しいスタイルを提案しよう。今までのゲーセンライフに刺激がほしいなら、この春をきっかけに新風を吹かせてみないか？

新生活を機にこれまでとは違った遊び方をしてみよう！

大抵のプレイヤーは、ゲームセンターにお目当てのゲームがあるだろう。しかし、何かとお金のかかるのがこの時期。そこで、プレイ料金の小さな助けになるのが「アルカディアクーポン」だ。今まで活用していなかった人も、これを機に活用してみよう！

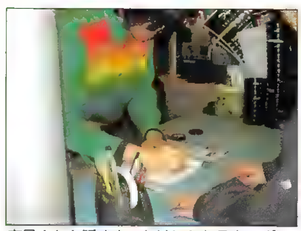
新しい土地で、アルカディアクーポンを試してみよう

毎月、飛ぶ鳥を落とす勢いで増加しているアルカディアクーポン加盟店。みんな、利用してくれているかな？

最初はドキドキものかもしれないが、加盟店の店員さんが親切に対応してくれるはず。怖がらずに使ってみてほしい。

さて、この春新生活に踏み出す人たちにとっては、新しいゲームセンターを見付ける大きなチャンスでもあるよね。

そこで、新しいお店に馴染むため、お目当てのゲームをよりたくさんプレイするために、このクーポンを活用してほしい。混雑した時間帯などは避けてほしいが、加盟店が近くにある人は、このシステムを活かさない手はないぞ！


店員さんと話すきっかけにもなるクーポン。ゲーセンがより楽しくなること請け合いだ。



アルカディアサインのススメ

アルカディアサインで君も伝説になろう！

よっしゃあ、ここだけテンション上げていくぜぇぇ～!! なぜって？ そりゃあ、みんなにナイスな提案をしなければいけないからだ！ あ、もとい、提案する名誉にあずかることができるからだっ！

みんな、「アルカディアサイン」は知ってるね？ っていうか、もうこれで友達も増えまくりでしょ？ あ～もう、みなまで言わんでいいさ！

この春からの新生活の区切りに、懐から取り出した1円玉（漢なら500円玉でもよかろう）を、ゲーセンのモニターの隅っこに置く勇気を持ってみよう。これだけで、「小官はアルカディア誌の読者にして、貴公との接触を求めている」というメッセージを発してしまうのだ。

今回の特集に当たって、ウチの新人二人も試してみたさ。結果？ そんなことを気にしていたら、大きな人物になれないって！ どうせ試すなら、ギャラリーたっぷりの『VF4』（リングネームも「友達募集中」とかにすれば臨場感と切迫感倍増！）や『VO4』、『斑鳩』2周目なんかでセットオンしようぜ！ 最小限の苦労で最大限の効果を生み出す、これが戦術の基本だからな。イエス！ これでもう後戻りはできないぜっ！



これでゲーセン友達が増えるのかな？

本誌ライター・RED氏からの提言 自分に合ったゲーセンを選ぼう！

ゲーセンにはいいサポートを求めよう！

そりゃさ、イケてるゲーセンの近くに住めりゃそれに越したことはないんだけど、そうそう都合よくはいかないよな、普通。だからって、対戦で強くなりたい、シューティングうまくなりたいってヤツが、家から近いってことしかメリットのない、近所のダメゲーセンしか行かないんじゃ、そりゃダメだろ、やっぱり。限界あるよ。

対戦ゲームの場合は相手が居なきゃ始まらんってのは当然として、シューティングゲームなんかの場合でも、連射装置をはじめとするメンテナンスの問題でかなり差が出るからな。

連射に関していえば、最近はソフト連射で対応できるタイトルも増えているけど、連射装置を付ける程度の最低限のコンパネ改造もしてくれない店じゃ、いい結果を出すのは難しいんだよ。

モータースポーツでチームの体制が悪いと、ドライバーの腕がよくても勝負できないのと同じだな。

もし君が、近所に納得できるゲーセンがない場所に住まざるを得ない状況になったら、「移動」に「時間とお金」をかけて、環境のいいゲーセンに通うことも考えてみてはどうだろうか？

ハイレベルなプレイヤーの中で揉まれよう

いいゲーセンには自然とレベルの高いプレイヤーが集まってくるもので、そういう場に通うことで得られるメンタル面の効果も侮れない。

もちろん、うまい人のプレイを見て参考にできるってのもデカイんだけど、そういう即物的なことばかりが重要なんじゃないんだ。

ほかのプレイヤーが頑張っている姿ってのは、モチベーションを向上させ、維持するための、これ以上ないクスリなんだよね。

要はやる気の問題ってことなんだけど、ボロいゲーセンで一人で頑張り続けるってのは、実際はキツいんだ。ゲームやってうまくなる人とそうじゃない人の差って、続けられるか、途中であきらめてやめちゃうかの差であることが多いから、モチベーションの問題は甘く見ちゃいけないんだよ。自分に刺激を与えてくれるプレイヤーに会える場所があるなら、足しげく通うべきだな。

ゲーセン残酷物語？

俺もスコアやってるころは近所にいい店がなくて、かなりの距離をバイクや車ですっ飛ばしてハイスコア集計店に通ってたよ。大学時代、今は

ゲーム基板のある生活を！



新生活が始まるんだから「何か新しいことを始めたいな～」と思っている君！　自宅で本物のアーケードゲームが遊べるシステムがあるのを知ってるかい？　これを機に自宅でアーケードゲームを遊んでみないか?

G-FRONT

東京都千代田区外神田4-7-2　小林ビル4階
☎03-5209-3420

MVSスターターキット

雷神(コントロールボックス)＋ハーネス＋MVSマザー＋餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルブズ　39,800円



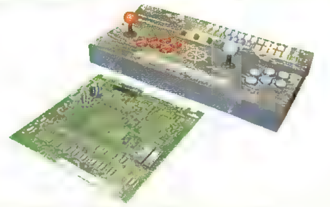
風神＋麻雀基板10枚セット	風神(コントロールボックス)＋麻雀ゲーム基板10枚　29,800円
AV7000＋9000	AV7000+9000　29,800円(通常価格41,000円！)

株式会社トライ

東京都千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第3ビル1階
☎03-5209-3420

業務用といえばやっぱ脱衣麻雀でしょ！　セット

ツインラダー(コントロールボックス)＋ハーネス(JAMMA&麻雀)＋　対戦ホットギミックフォーエバー　60,000円



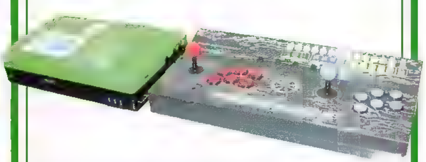
まずは本体から！セット	コントロールボックス雷神＋ハーネス(JAMMA)＋CPシステムIIマザーボード　30,000円
漢の格闘五番勝負！セット	AV7000＋コントローラー×2＋JAMMAハーネス、ストリートファイター、ファイターズヒストリー、ドラグーンマイト、ファイターズインパクトエース、チャタンヤラクーシャンク＋おまけ　120,000円

Mak Japan

東京都千代田区外神田3-14-6　恵光ビル5階
☎03-5209-3420

簡単接続セット

ツインラダー(コントロールボックス)＋CPシステムIIマザーボード　39,000円



※本セットにゲームROMは含まれません

最新！システムセット	ボードマスター＋NAOMI2＋GD-SYSTEM+NAOMI用電源+NAOMI用I/Oキット+JAMMAハーネス 300,000円弱
プロギアの嵐	ASK(もちろん、一般価格より安くなっています)

基板てなぁに？

自分の部屋で本物のアーケードゲームが遊べるってこと、みんな知ってるかい？　え、知ってるって？　まあそういわずに聞いてくれよ。実はこれ、そんなに難しいことじゃないんだ。

部屋でアーケードゲームをプレイするためには、大まかにいうと四つのものが必要になる。「コントロールボックス」「ゲーム基板」そして両者をつなぐ「ハーネス」と呼ばれるコード。そして「テレビ(モニター)」があれば大丈夫なのだ。「電気は要らないの？」なんてヤボな質問はナシで頼むぜ。もちろん要るからな。

それぞれの役割をかみ砕いて簡単に表すと、「コントロールボックス」が筐体のコントロールパネルと電源部分、「ゲーム基板」はゲームソフト。「ハーネス」は基板とコントロールボックスをつなぐコード。そして「テレビ(モニター)」は、ゲーム画面を映すためのものなんだ。

ほら、こうして考えると家庭用ゲーム機と似てるって思わない？　「基板」って何だか難しい印象があるみたいだけど、構造自体は至ってシンプル。専門の知識がなくたって、簡単にセッティングできてしまうよ。

今まで「欲しい基板があるんだけど、何か難しそうだからな～」と敬遠していた君、この春は第一歩を踏み出して基板道を歩んでみないか？

基板屋さんに聞いてみよう！

それでも、やっぱりよく分からないという人は、基板屋さんに電話で質問したり、直接お店に行って尋ねてみよう。できれば日本語がいいな。

何だか知らないけど、基板屋さんは無闇に、いや、とても親切な人が多い(本当)。分からないことは何でも聞いてみようぜ。きっと君の疑問に答えてくれるはずだ。

そして、欲しい基板の情報なんかも気軽に教えてくれるだろう。そのうち、貴重な情報を教えてくれるかもよ!?

亡き「星が丘キャロット」に通ってたときは、片道30キロ弱をバイクで往復。帰り道は当然閉店後の真夜中だし、毎日こんなクレイジーなことを繰り返してれば、そりゃあトラブルだって起きないワケがない。

まあ、スピード違反とかで警察に捕まるのは、まだよし(?)としよう。困ったのはゾクねゾク、ボーソーゾク。CBR400Fなんちゅー、そっち系の人に強くアピールするバイクに乗ってたもんだから、ちょっかい出されまくりだったのよ。

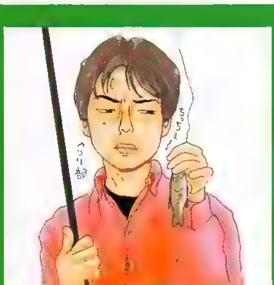
深夜、ゲーセン帰りにコンビニに立ち寄って、品物買って駐車場に戻ったら、缶(中身は有機溶剤あたりと推測される)をくわえてる4～5人の歯ナシが、俺のバイク取り囲んでたりとか、ボーリング場のゲーセンで『パロディウス』やってたら、鍵穴にドライバー刺さってたりとか……。



そんなのはまだ全然カワイイ方で、うっかり追い越したフルスモークのシ○マにスゴい勢いで追い回されたときは、マジで命の危険を感じたよ。T字路でフェイントかけたらうまくまけたけど、FUEL切れで煙幕出なくなった『ラリーX』じゃないんだから……。言っとくけど、全部実話だよ、この話。ネタ度0%。頑張ってたのよ、俺も。

まあ、ここまでするのはあまり薦められないけど、本気でゲームをうまくなりたいのなら、ゲーセン選びってやっぱり大事なのよ。

これから新生活に入る君も、気合入れてナイスなゲーセンに通って、妥協せずワンランク上のゲーセンライフを送ってくれたまえ。



RED

本誌ライター。シューティングから格闘ゲームまで、新旧問わず幅広いジャンルのゲームで攻略を担当。バスフィッシングへの情熱も並々ならぬものを持っているという。

みんなが望むゲーセンライフとは？　ライターのライフスタイルとは？

ゲーマー的新生活実践編



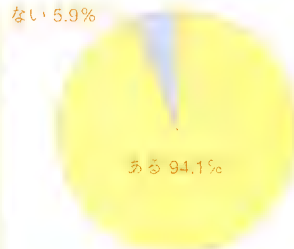
急遽Eメールによるアンケートを実施し、読者のゲーセンライフの現状を探ってみた。また、本誌ライター体験談による「アーケードゲーマーの部屋選び」をご紹介するので、ぜひとも参考にしてほしい。

GAMER'S QUESTIONNAIRE

アルカディア読者 メールアンケート集計結果

Q1 今、行きつけの(よく行っている)ゲームセンターはありますか？ また、行きつけのお店は何軒ぐらいありますか？

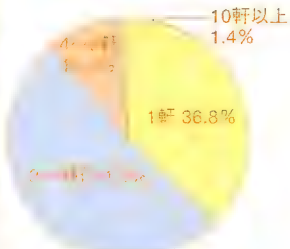
さすがにアルカディアの読者だけあって、ほとんどすべての人が「行きつけのゲームセンターがある」という回答。



さらに行きつけのゲーセンがあると回答した人に「何軒ぐらいあるか？」と尋ねたところ、「1軒」が37%、「2〜3軒」が52%で、全体の約9割に達した。よく足を運ぶゲーセンがあまり多くてもしょうがないということだろう。

また、同時に挙げてもらった通う理由としては、「通勤・通学の途中・近くにあって便利」という立地条件のよさが大半を占めた。

もちろん、メンテナンスや雰囲気のよさ、1プレイが50円であるなどの理由も見受けられたが、ゲームセンターをチョイスする際に「どれほど通いやすいか？」ということが非常に重要な要素であることが判明した。



Q2 最近好きなゲームタイトルは？

上位に入った5タイトルは、1位・ポップンミュージック7、2位・K.O.F.2001、3位・バーチャファイター4、4位・ギルティギア ゼクス、5位・カプコンVS.エス・エヌ・ケイ2といったところだ。

ゲームセンターでしかプレイできないタイトルと、ゲーセン通いの相関関係を見出せないかと設けた問いだったが、1位に選出された『ポップン7』にその影響が出ているのだろうか？

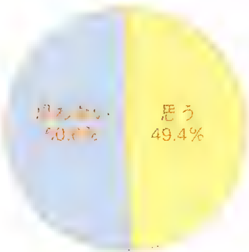
Q3 行きつけのゲームセンターの近所に住んでみたいと思いますか？

意外にも(?)票が大きく割れた設問だ。

まず「思う」と答えた人のほとんどは「現状がゲーセンまで遠いから」という理由を挙げた。やはり、通う時間もプレイ時間に充てたいというのが、その根底にあるのだろう。

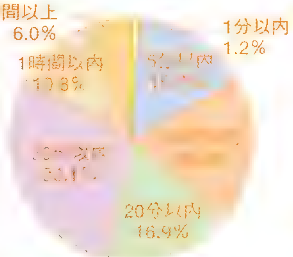
一方、誰しもゲーセンのそばに住みたいかと思いきや、「思わない」の回答者には「近いと通い過ぎて支障が出る」といった現実的な意見や、「あえてちょっと遠い所へ通うのがいい」というロマン派な意見もあって興味深い。

なお、長時間でなくとも、毎日ふらっと立ち寄りたいという意見が多かった。そうなると家から近い方が便利だろう。最近のプレイヤーがゲームセンターに求める役割の垣間見える意見である。





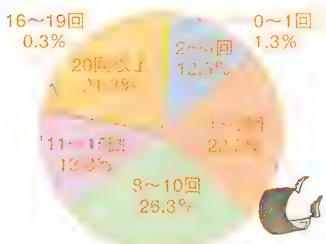
Q4 行きつけのゲームセンターまでの所要時間はどれぐらいですか？



最も多いのが「30分以内」。そのほかは「5分以内」から「20分以内」まで大差はない。

結果だけ見れば、行きつけのゲームセンターまで30分以内にたどり着けるのだから、読者の8割強は恵まれた環境にあると取れる。しかし、実際はそれぐらいの時間で行ける立地のお店を探し出したと考えるべきであろう。

Q5 1カ月に何回ぐらいゲームセンターへ行きますか？ また、1カ月にいくらぐらい、ゲームセンターでゲームにお金を使いますか？

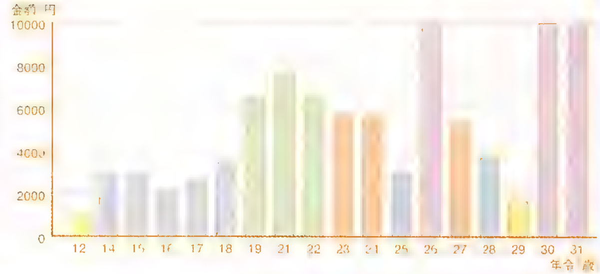




左の円グラフは「1カ月に何回ぐらいゲームセンターへ行くか？」という設問。8〜10回を中心に、多くの読者は週2回程度のペースでゲームセンターへ足を運んでいることになる。

また、右の棒グラフは、年齢別に「1カ月にゲーセンで使う金額」の平均を表したものだ。

やはり年齢が上がって収入が増えるほど、かける金額も増える傾向にある。



現在の部屋に決めた理由 ―RED編―

今、大船に住んでるんだけど、この街を選んだ理由は、当然ゲーセン絡みだよ。もともと大船のスコアラー連中と親しかったからしょっちゅう遊びに来ていて、第二の故郷みたいな感じだったから、ここを選んだのは当然といえば当然だったね。

で、住んでいる部屋だけど、これはゲーセンに歩いて行ける範囲内で探したよ。そこまで家賃ケチろうって気もなかったし、マトモなゲーセンに歩いて行ける環境に憧れる気持ちが強かったからな。部屋自体には特に希望する条件が無かったから、ゲーセンとの距離と家賃の折り合いだけで選んだようなもんだね。

だけど、筐体愛好家としては一つだけピンチなことがあった。ドアが小さくて、写真に写ってるエアロシティ筐体が通らなかったんだよ。筐体ってさ、実際はかなりバカデカイ物体なんだよ。これはホントに焦った。

結局、ウチは幸いにも1階だったから裏庭を回って窓から入れたんだけど、これがうっかり2階とかだったらもうアウトだったね。泣く泣くポ○ー筐体とかで妥協してたかもしれない。

筐体派の人は、十分注意したいポイントといえるだろう。

あとね、筐体はクソ重いし大きいから、いったん置いたらちょっとやそっとじゃ動かす気になれない。

ヘトヘトになって部屋に筐体を運び込んで、「ふぅ～」、とりあえずココに置いとこう」とあまり考えずに適当な位置に置いちゃうもんなのよ。で、面倒臭くなってそこにそのまま……ってパターンを俺は3回経験してるからね。部屋のレイアウトを気にする人は、運び込む前に筐体を置く場所をよく考えておいた方がいいよ。

最後に、大船ゲーセン事情を説明しておくとするか。JR大船駅の周辺って、昔からけっこうゲーセンが多くてさ、俺の知る限りでも最盛期は全部で8軒ぐらいあったんだよ。小さい所がつぶれて減ってしまったけど、今でも5軒が営業している。

俺が主に行っている「ゲーム倶楽部」は、今はハイスコア集計店じゃないけど、不思議とマニアの血脈が途絶える気配が無いところがイイ感じ。

ここ数年で盛り上がっていたのは『ストⅢ3rd』、『テトリスグランドマスター』～『テトリスグランドマスターT.A.』辺り。現在『ストⅢ3rd』はちょっと落ち着いて『VF4』に移行してるけど、『テトリス』の方は今でも何人か頑張ってる人が居て、テトリス業界(?)でも有名な店だよね。

「ゲーム倶楽部」以外にも、『パワースティック』『ニューヨーク』など1プレイ50円の使えるゲーセンがほかにもあるから、ゲーセン野郎には住みやすい街だと思うよ。



八宮ちょいの部屋にエアロシティとテーブル筐体があり、どうにもならない狭さに。しかも、テーブル筐体の方は引越し中にモニターが壊れたため、この部屋に運び込まれてから日の目を見ていないという。

大船 ゲーム倶楽部



JR大船駅の東口から出て、交番のある通り沿いを直進(2～3分)。フレッシュネスバーガーの隣。

ゲーム倶楽部
鎌倉市大船1-23-28　万屋ビル1F
☎0467-44-2142

現在の部屋に決めた理由 田渕健研編

家を勘当されて家督相続権を失いつつ東京に出てきた私ですが(本当)、この10年で四度の引越しを敢行し、業者があきれるほどのアイテムを有しているゆえ、まず必要なのは「部屋の広さ」でありました。

入念なリサーチの結果、都心まで15分足らずで到達できるイキでイナセな物件を発見致しました。学生不人気ナンバーワンとの呼び声も高い、都営三○線の西○駅から歩いて2分、ダッシュで45秒、六畳二間キッチン&ユニットバスで6万3000円(地縛霊付)という破格の家賃の賃貸マンションが、現在のけそっぺやです。

近くに学校が多いゆえ、駅前にはゲーセンが無いのですが、池袋まで15分、秋葉に30分ほどなので、さしてゲーセンには事欠かないというのが現状であります。

昔、近所にゲーセンが無い環境で育ったものですから、「将来はゲーセンと映画館の近くに住みたい」と心に誓っていたのですが、結局は昔と同じ「電車に乗ってゲーセン通い」というスタイルに落ち着いております。「行きたい時にすぐにゲーセンに行ける」という環境にも憧れますが、「ああ～ゲーセン行きてえ～」と、常に飢えてギラギラしている方が、長く貪欲にゲーセンと付き合っていけるのではないでしょうか……などと自分の心を偽って生きるような駄目な大人にはならないで下さい。それが私の願いです。





基板は買った時点で満足してしまうことが多く、実際はあんまり遊ばないっつーね。将来は台所に『ポップンステージ』を置きたい(かなりマジ)。引っ越したのは学生時代だったのだが、実は学校のすぐそばだとは気付いていなかった。部屋の窓を開けて、大学が見えるほど近いってのが初めて判明して腰を抜かした。

ゲーセン交差点

有名ゲーセンの近場に住んでみたい。いきなり引っ越すか！　といったところまで話題が飛躍しなくともいい。

今回の特集では、自分が好きなゲームを遊ぶ。それ以前の、読者であれば誰もが自然に行なっている行動であろう、「ゲームセンターに通う」ということにフォーカスしてみた。

人により、店は違えど同じゲームセンターという「場」に集う行為には、悲喜こもごもさまざまなドラマを生む可能性があると思う。

笑い話でも、何でもいい。せっかく同じ「場」に集う仲間がいるのだから、とっておきの話をみんなに聞かせてみてはいかがだろうか？　本誌の投稿コーナー「アルカディアフロンティアース」では、そんなゲームセンター全般に渡る読者のみんなの投稿を心待ちにしている。

詳しい方法や投稿先などは、今号の185ページを参照してほしい。





今回は戦闘前のブリーフィングです！



いまだベールに包まれている感の漂う『メタルスラッグ4』。今回は作戦開始前に知っておくべき情報を網羅してみたぞ。メタスラ初心者必見!!

Text：MVP

※画面は開発中のものです。

メタルスラッグ4
- ■メーカー：メガエンタープライズ
- ■ジャンル：アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■稼働時期：2002年3月予定
- ■使用基板：MVS






モーデン元帥、三度甦る？4名の戦士に運命は委ねられた!!

ストーリー オブ メタルスラッグ4

200X年、サイバーテロの恐怖が世界を震撼させた。各国の軍事上要システムの乗っ取りを目的としたコンピュータウィルス「ホワイト・ベイビー」の誕生と活動を予告する声明がインターネット上で告知されたのだ……。

この声明を受け緊急に行なわれた国際サイバーテロ対策会議上にて、テロ組織「アマデウス」の殲滅と、各国の軍事システムのセキュリティー強化および施設警備の強化を決議した……。コンピュータネットワーク上での戦闘はもとより、テロ組織「アマデウス」の殲滅に特殊工作部隊ペルグリム・ファルコン(PF)の投入が決議された。

特殊工作部隊PFは、あらゆる局面に対応可能な訓練を受けた特殊部隊である。

各国から提供された情報の中から選んだ信憑性の高い情報によると、数時間後にテロ組織「アマデウス」が某国の通信施設を襲撃するという。

ターマとエリは、コンピュータウィルス「ホワイト・ベイビー」用ワクチン開発を行なうスタッフを護衛する任務に派遣された。マルコ、フィオ、そして新メンバーのトレバーとナディアの4名は直接テロ組織「アマデウス」の殲滅任務を遂行することとなった。

出撃前に送られてきた衛星画像には、「アマデウス」のメンバーと思われる数人の人物が映っていた。そこに映っていた一人の顔に、居合わせた全員が驚愕した……。

そこには、あのデビルリバース・モーデンが映っていたのだ。「ホワイト・ベイビー」の誕生(送信)が先か、特殊部隊の「アマデウス」殲滅が先か。事態は一刻を争っていた。そして、テロ組織「アマデウス」とモーデンの関係は……。

SERIES LIBRARY



不朽の名作、産声を上げる

始まりは…[illegible]。[illegible]きの無い純粋な横スクロールアクションゲームが無くなりつつある頃の話だ。

開発当初は「メタルスラッグ」という戦車が主人公であった。しかし、いざ蓋を開けてみれば現在の人間＋乗り物という設定。人間時のひ弱なイメージと、メタルスラッグ搭乗時の圧倒的なパワー、この選択は正解といえよう。

また、画面での異常なまでのこだわりも大好評の起爆剤となった。呼吸、足跡、爆発…[illegible]人芸の域。



ステージ1ボスは巨大[illegible]。ド迫力の戦闘シーンに誰もが驚きの声を上げた。



雪山ステージでは、足跡と吐息の白さが印象的。こだわりが感動を呼び起こす。

SHOOTING TECHNIC

基本操作&画面の見方



人間時のショットは基本中の基本。どの方向をカバーできるかを知り、これに放物線軌道を描く手榴弾を組み合わせて死角を無くそう。ジャンプ中の空中制御がしっかりできるようになれば、サクサク進めるようになるはずだ。



ジャンプ撃ち

人間時は基本的に正面と真上にしか弾を撃てないため、斜め上方向が完全な死角。これを補うため、また弾を回避しつつ撃ち込むために、ジャンプ撃ちを取り入れよう。ジャンプ軌道の制御も重要だ。



しゃがみ撃ち

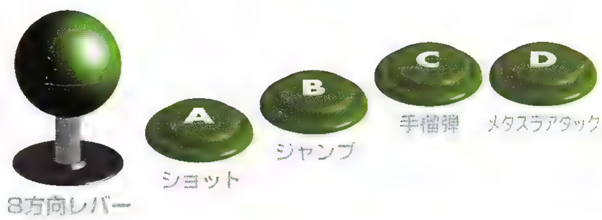
しゃがみ状態は低姿勢を活かして攻撃を回避できるほかに、通常ショットの連射が立ち状態より早いという利点がある。また、一度に大量の弾を出す武器は、しゃがみで射撃を中断して弾を節約できる。



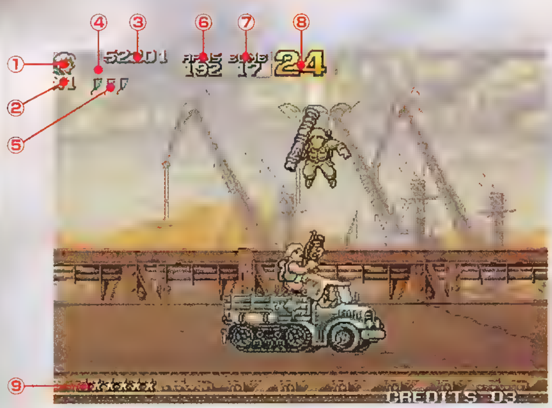
手榴弾投げ

手榴弾は弾数制限があるものの、威力が高いのでボス戦のカギを握る武器。道中ではしっかりストックしていこう。また、投げたときの軌道は放物線を描くため、自分より上や下に居る敵にも効果が高い。

※写真は「メタルスラッグ2」のものです。



画面の見方



① 使用キャラクター
② 残りプレイヤー人数
③ 得点表示
④ 乗り物耐久力(メタリッシュゲージ表示部)
⑤ メタリッシュシステムのランク表示
⑥ ショット系武器の残弾数
⑦ 手榴弾の残弾数
（乗り物搭乗時はキャノン砲）
⑧ 制限時間
⑨ 救出した捕虜の人数

特殊動作＜近接攻撃＞

敵が自分の近くに居る場合にAボタンを押すと、ショットではなく自動的に近接攻撃を繰り出す。近接攻撃はショットよりも威力は高いが、モーションが若干大きいので画面奥の敵に攻撃されやすい弱点がある。よって、無闇に近接攻撃を仕掛けないように注意したい。ただし、近接攻撃は得点が高いので、点数を稼ぐ場合には必須のテクニックとなるぞ。



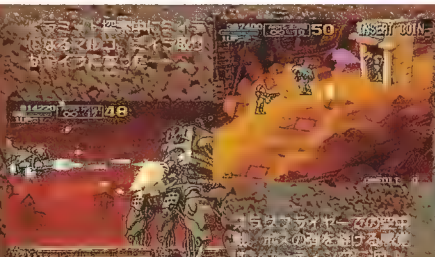


近接攻撃は自動的に仕掛けるようになっている。その攻撃方法はキャラ独特のものだ。新キャラであるナディア・カッセルは、近接攻撃としてスタンガンを使用。

名作は自然と次の名作を呼んだ

『メタルスラッグ2』はアクションゲームが皆無に等しくなった頃に発売。その存在意義は非常に大きかった。

新要素としては、メタルスラッグ以外の乗り物に乗ったり、自分がミイラになったり太ったりすることで、人間時、乗り物時共に攻撃バリエーションが増えたことが挙げられる。そして演出面では、世界各国のイメージをもとにしたステージ構成と、最終面では宇宙人との戦闘するという壮大なスケールが印象的。こだわりの描き込み具合も健在だ。





NEW

メタリッシュシステムとは？

今回から導入される『メタリッシュシステム』と呼ばれるボーナス。それは果たしてどんなものなのか？



システム概要

道中に落ちているエンブレムを取ると、画面左上の乗り物耐久力表示部分にメタリッシュゲージが表示される。このメタリッシュゲージは時間とともに減っていき、ゼロになるまでにプレイヤーが取得した点数が、その下に表示される勲章の色と数でランク付けされる。

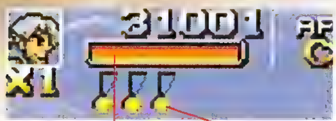
エンブレムは4種類あり、右下の表の通り、それぞれメタリッシュゲージの持続時間が違っている。持続時間の長いグリーンは、その分高ランクを狙いやすいということだ。

また、勲章はその色でランクが決まっていて、四つになるとランクが一つアップ。この勲章のランクがそのままステージクリア時のメタリッシュランクになる。

そして、ボーナス得点はこのランクからはじき出される。最高ランクを取得できればかなりの点数アップになるので、ぜひともトライしてみてほしい。

なお、乗り物に乗るとメタリッシュシステムは終了してしまうので注意しよう。

システム発動時の表示





これがエンブレムだ。取った後は迅速に行動し、ひたすら点数を稼ごう。

ステージクリア時の特別ボーナス

ランク	ボーナス得点
ランク1	500,000
ランク2	100,000
ランク3	50,000
ランク4	10,000

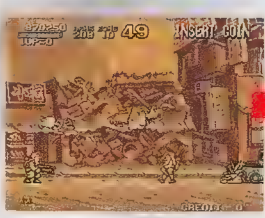
ランクは勲章の色と数で決定される!!

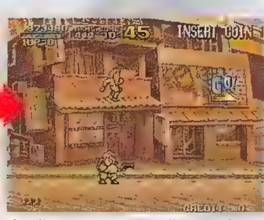
エンブレムの種類

エンブレム	ゲージ持続
グリーン	ゲージ持続：30秒
ホワイト	ゲージ持続：15秒
ブルー	ゲージ持続：10秒
レッド	ゲージ持続：8秒

おまけ その2　おデブ化　（※写真は『メタルスラッグ2』より）

『メタルスラッグ2』から存在する「おデブ化」は、食べ物アイテムをいくつか取ることでプレイヤーキャラが太ることを指す。太った状態では移動が鈍くなるものの、通常ショットや手榴弾が強力になったり、火炎放射器や新キャラの近接攻撃（突進体当たり）などがパワーアップするというメリットがある。このおデブ状態は歩くことで元に戻るが、食べ物を食べると太った状態が延長されるのだ。


おデブ化すると移動速度は遅くなる半面、攻撃力はアップする。強力だぞ。


食べ物アイテムの種類は豊富。基本的にそのステージ中はほとんどおデブ状態。

おまけ その1　捕虜救出の流れ　（※写真は『メタルスラッグ』より）

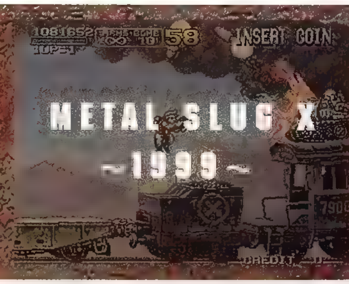
黄色い髪と髭を生やした裸の男が捕虜。木に縛られていたり、特定の場所に隠れていたりすることの捕虜の救出方法は2段階に分かれている。まず、縛ってある縄を斬り（ショットで撃ってもOK）、次に歩き出した捕虜に触れる。これで救出成功。縄から解放しただけでは救出と見なされないので注意しよう。救出するとアイテムを出してくれる上に、ステージクリア時のボーナスにもなるので必ず助けるように。初代『メタルスラッグ』から受け継がれる伝統のシステムだ。


まずは、縛ってある縄を斬ってあげるのが第1ステップだ。

次に捕虜に触れて助けてあげよう。これで救出完了だ！

その後に捕虜がパンツの中からアイテムを出してくれる。

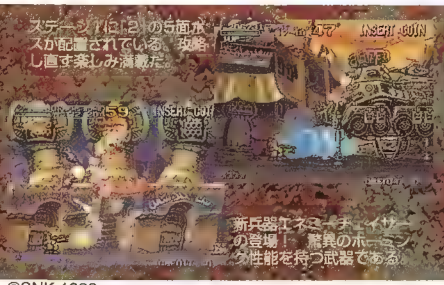
SERIES LIBRARY　METAL SLUG X ～1999～



単なる「焼き直し」とはいわせない

『メタルスラッグ2』をバージョンアップした本作品は、出てくるキャラクターや背景はほとんど同じだが、ゲーム内容は『2』とは完全に別物となっている。敵の配置や出現場所が変化（ボスも）していて、攻撃パターンの増加により、『2』で覚えた攻略はあまり意味を成さないのだ。

また、『2』でオペレーターに不評だった特定の場所での[illegible]、長時間プレイを改善したのも特徴。全体的に小気味よくまとまっているといえる。


ステージ1に『2』の5面ボスが配置されている。攻略し直す楽しみ満載だ。

新兵器エネミーチェイサーの登場！ 驚異のホーミング性能を持つ武器である。

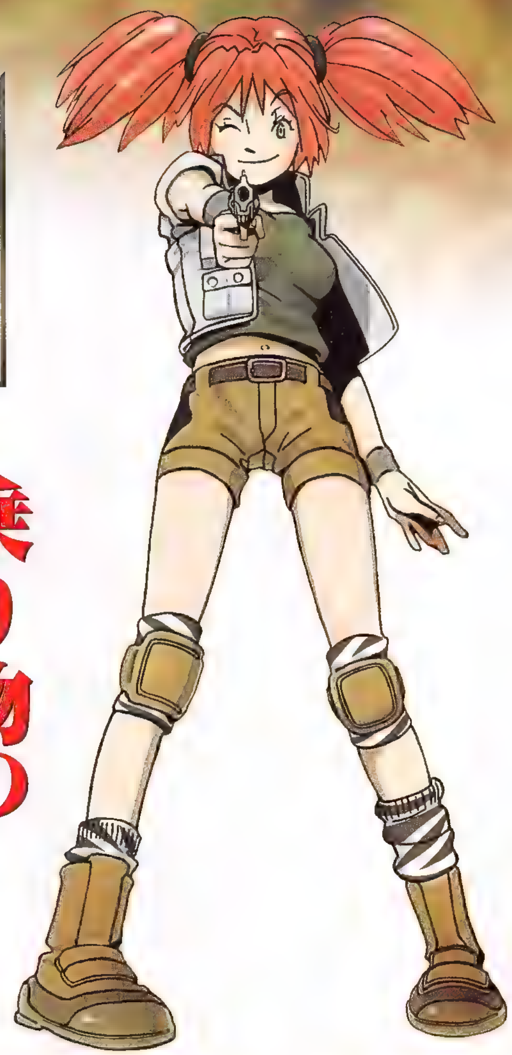
乗り物の操作方法



「IN」の表示に向かってジャンプすれば搭乗。降りるときはしゃがみ入力+Bボタン。搭乗時は3発まで敵弾を受けても大丈夫だが、耐久力がゼロになると赤く点滅して一定時間で爆発……降りないとミスになる。

Aボタン:バルカン
Bボタン:ジャンプ
Cボタン:キャノン砲
Dボタン:メタスラアタック

乗り物のコントロール



乗った瞬間から至福の時間が始まる、乗り物。キャラが完全に隠れるタイプは耐久力が設定されているが、キャラが露出しているタイプは無防備なことに注意！　攻撃法も機体によって若干差があるため、ここで詳しく紹介していこう。

ブラッドレー BRADLAY

A:バルカン
B:ジャンプ
C:ミサイル
D:メタスラアタック



【国境ステージ用】

本作から、敵としておなじみの「ブラッドレー」についに搭乗可能となった。気になる攻撃は……というと、やはりCボタンでのミサイル攻撃が特徴的。ある程度連射できるため、固い敵を瞬殺できるのが心強い。ただし、見た目通りに被弾しやすい点には注意。敵よりも先に攻撃するのが重要だ。

ウォークマシン WALK MACHINE

A:バルカン
B:ジャンプ
C:手榴弾
D:メタスラアタック



【テーマパークステージ用】

「ウォークマシン」は四つの脚で移動する乗り物で、自キャラが露出するタイプ。このタイプはAボタンのバルカンこそ乗り物に備え付けられているものを使うが、Cボタンの手榴弾は人間時のもの。基本的にバルカンの全方位射撃で何とかなるので、手榴弾は人間時用に温存しておくといいだろう。

メタルクロウ METAL CROW

A:バルカン
B:ジャンプ
C:誘導ミサイル
D:メタスラアタック



【高速道路ステージ用】

敵として厄介だった「メタルクロウ」には、その重厚な姿はそのままで搭乗可能になった。そして、もちろんCボタンは誘導ミサイル。誘導性能が高いので信頼できるぞ。また、普通に移動するだけで前面に備えている爪で敵兵士を轢くことが可能。バルカンと併用して、前方のザコを気持ちよく一掃していこう。

その他の乗り物

3トントラック



国境ステージの強制スクロールエリアで活躍する乗り物。とはいっても足場として活躍するだけで、操縦できるわけではない。

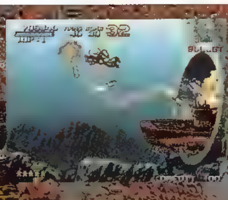
バイク



3トントラック同様、高速道路ステージの強制スクロールで活躍する足場としての乗り物。攻撃法は人間時と全く変化無し。



「3」からは水中戦が取り入れられた。水中では慣性が働き、敵の弾が避けにくい。



[illegible]の「[illegible]」の[illegible]って来るこのルートは最大の難関だった。

アクションゲームのトップとして

もはやメタスラシリーズ以外にアクションゲームはほとんど発売されない時代に登場。そんな孤独なジャンルでも生き残るのにはわけがある。

「メタルスラッグ3」ではシリーズ初のルート分岐システムを採用。3×2×3×4の計[illegible]通りのルートがあり、相当楽しめるのだ。また、[illegible]になって[illegible]攻撃、[illegible]ョン兵器の存在など、どれもが一大成。果たして「メタルスラッグ4」ではどんなロマンが待ち受けているのか?



次号からいよいよステージ攻略開始！　絶対に見逃すな!!

New System

噂の新システムの全容が判明!!
サイクバースト



体力下の表示に注目!!

前号で片鱗を見せた新システムの全容が、いよいよ明らかに。それは“サイクバースト”と呼ばれる、予想通りの緊急回避技だ。使用条件は、体力ゲージの下にある“BURSTゲージ”が点滅状態になっていること。のけぞり中や吹っ飛び中でも、Dとほかの攻撃ボタンいずれかを同時に押せば、完全無敵の攻撃を繰り出すぞ！　しかも、相手にヒットすると自分のテンションゲージがMAXになるオマケ付き!!　連続技からの脱出に使えるだけでなく、相手の技に合わせてテンションゲージを回復する使い方も有効だろう。

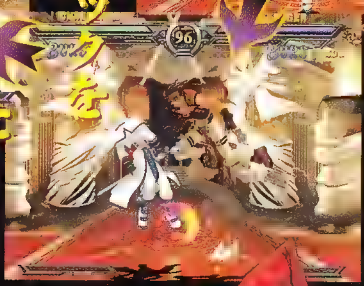
特性

- BURSTゲージか点滅時に発動可能
- Dとほかの攻撃ボタン同時押しで発動
- のけぞり中や吹っ飛び中も発動可能
- 出始めは一定時間無敵で攻撃判定もある
- ヒット時はテンションゲージがMAXに
- 発動後、BURSTゲージはゼロになる
- BURSTゲージは時間経過と被ダメージによって回復









たとえダストアタックを受けてしまったとしても……

サイクバーストで形成逆転!!



GUILTY GEAR X THE MIDNIGHT CARNIVAL

ギルティギア XX（イグゼクス） ザ・ミッドナイトカーニバル

骨格を成す情報群により大舞台は整いつつある……

システム関係の進捗情報や、新旧キャラクター総勢20名の概要が見えてきた！　サブタイトルも決定し、期待は膨らむ一方だ。

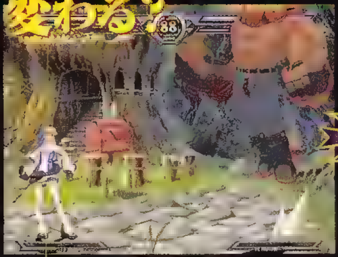
Text：MVP

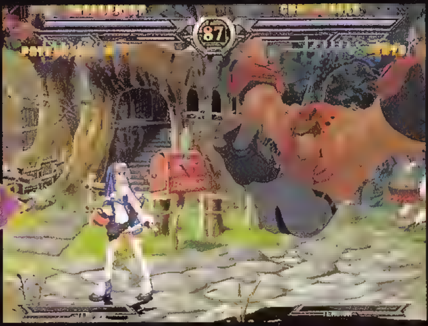
- ■メーカー：アークシステムワークス／サミー
- ■ジャンル：2D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■稼働時期：2002年春予定
- ■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

※画面写真および記事内容はすべて開発中のものです
※タイトルロゴは編集部で作成したものです

New System

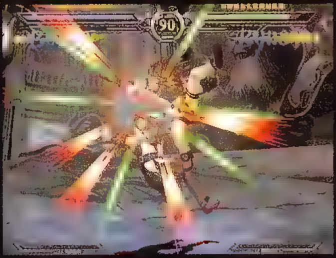
ジャンプ軌道が変わる？





第5のボタンによる新たな空中技！ これが「空中ダストアタック」だ!!





分類してしまうと単なるジャンプ攻撃の一つだが、中には必殺技といっても過言ではないほど特徴的な技もある。

5ボタン仕様になったことで注目されていた、空中でD（ダスト）ボタンを押したときに出る技。これは、専用の新たな空中技が全キャラに用意されているぞ。その性能、特にヒット効果は少々変わっていて、「たたき付け」や「吹っ飛ばし」になるものが多く見られる。キャンセルの可否やガトリングのつなぎもさまざまだ。また、前作では攻撃することができなかった方向（例えばベノムなら前斜め上方向など）に攻撃できる技や、出すことによってジャンプの軌道が変わる技もちらほらと……!!

Other New System

テンションゲージが持ち越し可能に!!

本作ではラウンド間のテンションゲージ持ち越しが可能になったぞ。前作よりもゲージの戦略が重要になることは間違い無い。また、気になるのが一撃必殺技。使用後ゲージはどうなるのだろうか？



戦術の幅を広げる「空中投げ」

聖域の無い激しい空中戦の予感!!

やはり空中投げは全キャラの標準装備だった！　操作方法は今のところ空中で➡or⬅＋HS。地上での通常投げと同じ操作だ。失敗時は通常技が出るので、ジャンプHSが強力なキャラは比較的気軽に狙うことができ、その恩恵はかなり大きそう（というか大きい）。

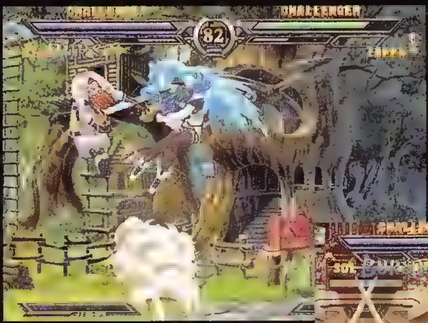
重要なのは、ハイジャンプ中や空中ダッシュ中にも空中投げが可能なこと。空中戦の攻防に多大な影響を及ぼすことは間違い無い。また、空中投げ後に追撃ができるかどうかも気になるところだが……、今は「可能なキャラも居た」ということだけをお伝えしておこう。

Other New System

「よろけ」やられの追加

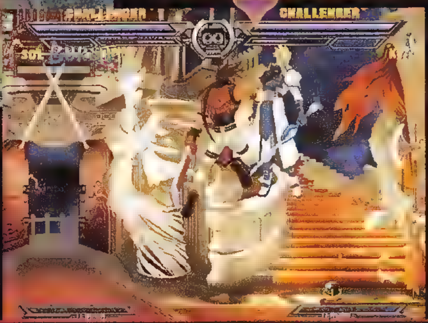
やられ状態の一つとして、新たに「よろけ」が投入された。よろけるような動きのやられモーションで、回復することでのけぞり時間を短縮できるシステムだ。回復はお馴染みのレバガチャ＋ボタン連打か？





もはや空中さえも安全とはいえなくなった「GGXX」。空中ダッシュからも投げることができるので、使用頻度は高そうだ。







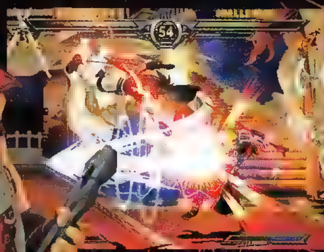
サイクバーストが防御手段として使えることを考えると……、テンションゲージがMAXならば、デッドアングルアタック2回→サイクバースト（テンションゲージ補充）→デッドアングルアタック2回で、計5回相手の攻撃を切り返せることになる。相当慎重に攻めないと、守りを崩すのが難しそうだ。その影響で中段攻撃が多くなっている可能性も考えられる？

Select Your Character

登場キャラクター確定！

すべての登場キャラクターがここに集結！　新技の使い道は？　変更点は？まだまだ最終仕様とはいえない段階だが、その性能の一端を垣間見てみよう。





パンディットリヴォルヴァーの派生技である炎の蹴りが、今回は打ち下ろすパンチに変更された。その軌道もやや高くなり、相手の飛び道具を越えての攻撃が可能に！

SOL-BADGUY
ソル＝バッドガイ





クレッシェントスラッシュのモーションが大きく変化しているカイ。ある程度の高度から攻撃するので、横方向への攻撃をかわすこともできそうだ。攻撃発生もなかなかなので強力？

KY-KISKE
カイ＝キスク



あの短いダストアタックとはおさらばしたメイ。イカリを軸に回転しながら繰り出す新生ダストアタックはリーチが長いぞ。見切られやすいか？　まず見切られないか？　それだけが問題だ。



MAY
メイ





前作では髪をなびかせていたラストシェイカーが、突き刺すようなモーションに変化している。ちなみにヒップアタックではないので変なことを考えないように。これはラストシェイカーだ。

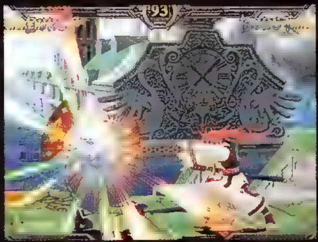
Millia Rage
ミリア＝レイジ





ダッシュが無くても今回はこれがある。ハンマーフォールが、突進中にコマンドを入力すると攻撃せずに前進するようになり、移動手段として使えるのだ！　打撃を受けつつ移動してポチョムキンバスターを狙うのが最有力？

POTEMKIN
ポチョムキン



初代『ギルティ・ギア』で使っていた技に似た新必殺技、蚊鉤(かばり)。暗器を飛ばして相手をとらえ、引き戻す技だ。ここから連続技を狙うことができれば、かなり強力な技になるだろう。後は攻撃発生に注目したい。



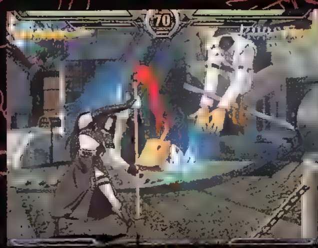
FAUST
ファウスト



これは空中ダストアタック。相手を地面をたたき付けるタイプのものだ。なお、チップのみ新必殺技を掲載できなかったが、新必殺技自体はもちろん用意されているので安心してほしい。



梅喧
バイケン



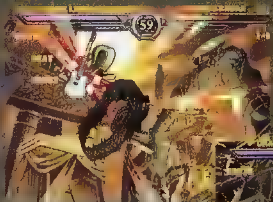
自らの頭に火を付けて投下！　ファウストの新技は空中からの爆撃である。ただし、場合によってはその爆風に自分も巻き込まれてしまうのが難点。ファウストなら当たり前かな？



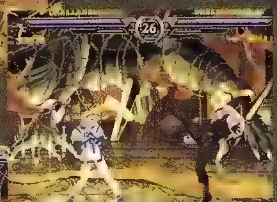
CHIPP ZANUFF
チップ=ザナフ

さまよえしダークソウル「エディ」深淵より参戦!!

~STORY~　[illegible]である宿主のザトーを支配しつつあったエディだが、そのザトー自身が息絶えたため、自らの存在を維持するために新たな肉体が必要となった。肉体の崩壊は時間の問題。エディに残された時間はあとわずかしかない……。



空中から地中に瞬間移動し、上昇→たたき付けと繰り出す。対空技を回避しつつ攻撃したり、超高空からの奇襲に使える？





上は足を鎌のようにして振り下ろす中段攻撃。ダストアタックより見切られにくい!?　左はエディ本来の姿が露わになるサイクバーストだ。

死せるザトーの肉体を操るエディは、新たなる技を披露する。しゃがんだ相手を打ちのめすカカト落とし、空中から瞬時に地面へ潜って上昇＆攻撃する技、そしてあらゆるものを遠ざけるサイクバースト。浮遊状態の変化や、エディ攻撃の新バリエーションも見られ、さらに多彩な動きが期待できる！



EDDIE
エディ



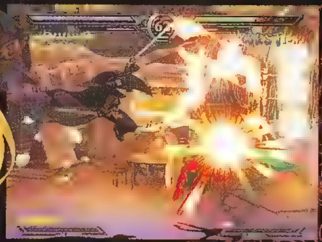
蔵土縁 紗夢
ジャム=クラドベリ



相手を高く浮かせる対空系(？)新覚醒必殺技が炸裂！　この後ダウン復帰不能なら……。なお、ヒット数表示が無いので単発技と推定でき、この威力なら連続技でも重宝しそうだ。



JOHNNY
ジョニー



ディバインブレイドに次ぐ新空中必殺技。グラフィックを見る限りなかなかのリーチがあるので、単なる連続技用の技にはとどまらず空中戦でも活躍させられそうだ。



AXL LOW
アクセル=ロウ



鎖鎌の攻撃方向が多彩になっているアクセル。さらに対下段攻撃用の当て身技を手に入れた。起き上がりを攻められたときに活用できそうな予感。追撃できれば完璧!?





➡+Kのグラフィックが変化して、ガードポイントが使いやすくなっている闇慈。今回はさらに下段攻撃を取れる技もある模様で、紅の頻度が一層増すことは間違い無いだろう。



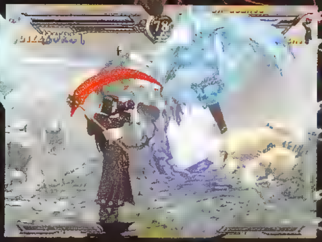
御津 闇慈
アンジ=ミト



攻撃しつつボールを生成する新必殺技を会得！あの芸術的なボール生成による起き攻めを進化させ、より幻惑効果の高い一撃必殺の起き攻めが生まれる……？



VENOM
ヴェノム



ウンディーネが生成する巨大な泡は、一定時間停滞し、触れた相手の攻撃を吸収する。起き上がりに重ねれば、相手の反撃を無効化しつつ一方的に攻めることができるだろう。



DIZZY
ディズィー



新キャラと呼べるほど、性能が大幅に変化しているテスタメント。グレイヴディガーが空中で出せるようになり、連続技や奇襲に幅が出たぞ。また、設置系の新必殺技もあるようなので楽しみだ。



TESTAMENT
テスタメント

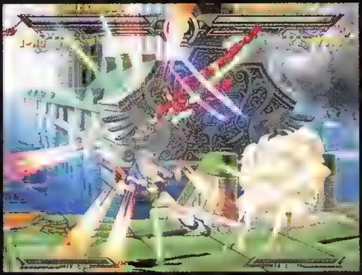
新キャラクター続報

I-NO
イノ

妖艶なギタリスト、イノは、「空中戦」がキーワード。地上でのダッシュが緩やかに上昇する（空中に浮く）今までに無いタイプで、そこからジャンプ攻撃を出せる。もちろんしゃがみガード不能だ。また、必殺技は地上、空中どちらでも使えるものがそろっており、多彩な空中戦法を編み出すことができる。



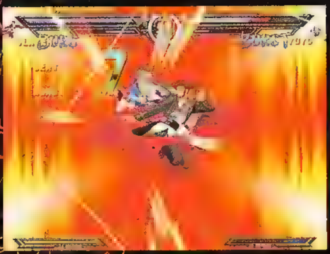
空中で帽子から音符のような飛び道具を放つイノ。この飛び道具は軌道をある程度制御できるぞ。



空中からの鋭い突進技で斜め上から抑え込む。イノの空中殺法は無限の広がりを期待できる。



SLAYER
スレイヤー



体の周囲にマントを回転させる空中必殺技。空中連続技はもちろん、めくりにも使えそうな気配。



いったん下がってから突進して強力なフックを繰り出し、その後中段攻撃を見舞う。突進後は攻撃せずにやめることも!?

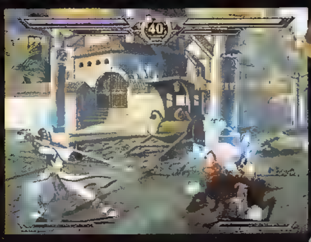
武器を持たず、素手による打撃技主体で押すキャラクタ。通常技もそうだが、それにも増して突進系必殺技や各種のフェイント、そしてクセのあるダッシュとバックステップが印象的。ダッシュは一定距離を進むジョニーと似たタイプだが、何と移動中は姿を消して無敵状態になるぞ。

ZAPPA
ザッパ



この人面ムカデを召喚する（？）必殺技を出すと、何かしらの悪霊が取り憑くぞ。

特定の必殺技を出すか相手からダメージを受けると、ザッパの能力を変化させる悪霊が憑依。悪霊にはいくつか種類があり（どれが憑くかはランダム）、それぞれに独特の技が用意されている。もちろん戦闘スタイルも変化するぞ。また、憑依後に特定の条件を満たすと、さらに何かが……。

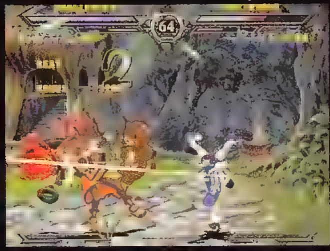


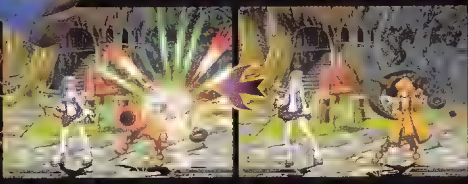
幽霊に続いて新たに確認された犬のような悪霊。エディのように遠隔操作できるのだろうか？　周囲を漂う水色の球体も気になる。



BRIDGET
ブリジット

設置系キャラクターの最前線を行くブリジット。HSボタンはヨーヨーの設置＆引き戻しボタンになっていて、これが戦術のキモを握る。ガトリングから、空中からなど、多彩なパターンでヨーヨーを絡めた攻撃を展開しよう。また、ヨーヨーを活かしたリーチの長い攻撃も多く、死角が無いぞ。





HSボタンで設置したヨーヨーは、形態に変化させて特殊な軌道を取らせることもできるのだ。

GGXX耳寄り情報局



前号で新キャラのアフレコ風景をお届けしたが、実は旧キャラのボイスもパワーアップしているのだ！ 最大の変化は、ZATO-1がエディ化したことにより、声優が子安武人さんに変更された点。ほかの声優陣はGGXのままだが、ボイス自体は再録され、さらにバリエーションが増加している模様。これは聞き逃せないぞ。

いきなり熱い、ギルっきー必見ページ！

GGXX アリクエイション イグゼクス

大人気御礼！ っていうか、ゲームはまだ発売されてないのに、この盛り上がりは何事ぞ!? というぐらいに、今回もハッスルしている当コーナーであります。編集部に寄せられる期待の声も超絶に多く、皆さまの「GGXX」にかける情熱の度合いも推し量れるってモンですよ！ この号が発売されるころには、AOUエキスポで実際に触っている方も多いと思うので、プレイした感想なども送ってくれるとうれしいです！

担当：たぶちけんこう（組合）

ガトリングアーティスツXX

このコーナーでは皆さまの『GGXX』カラーイラストを大々募集中！ 溢れんばかりの愛と気合でもって、コーナーを彩ってくれい！



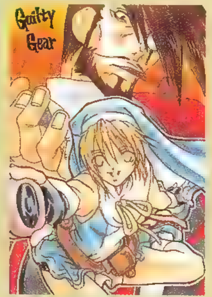
↑（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆腰の手錠が気になるこのごろ。フラフープ代わりに使うんですかね。



↑（東京都　上山光紀さん）
☆こんなところにまでシケギャグの波が……。この雑誌、油断ならねえ〜。



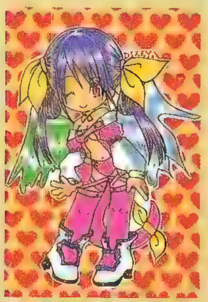
↑（青森県　コンバット板前さん）
☆今度は時空放浪の刑を免れたみたい！ よかったな。



↑（神奈川県　次女みの虫と五女えーきさん）
☆この二人の動いてるところ、早く見てもらいたい！



↑（香川県　大林忍さん）
☆やべえっスよ、ソルのダンナも格好いい新技増えてますよ！ さらに台詞も激シブにパワーアップしてたりと、今回も主役の貫禄十分！



↑（奈良県　くんこさん）
☆ぐはう！ 頭をなでくりてえかわいらしさじゃないスか。一人くだちゃい。



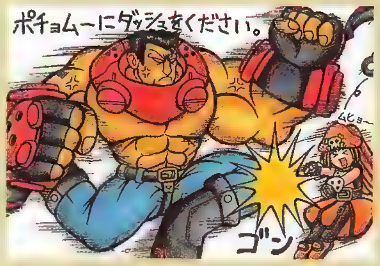
↑（佐賀県　清田虎人さん）
☆次はエディーとの間に種族を超えたドラマが生まれるのでしょうか。謎でし。



↑（山口県　末次誉亮君）
☆ディズィー（GGX当時3歳）は、ちょっぴり大人になってるんでしょうかね。



↑（大阪府　相沢ぱみこさん）
☆なんだか〜小悪魔的な進化を遂げてそうよ、いろいろと。



↑（神奈川県　モーケー君）
☆妙にチョコチョコと素早いポチョ……見てみたいよーな気も。

石渡NOW XX

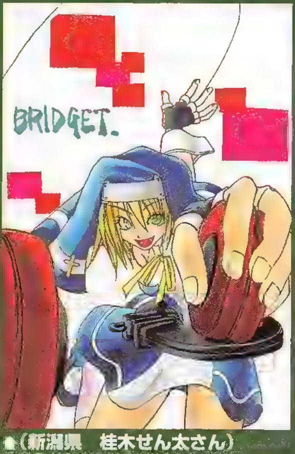


こんにちわ、石渡です。AOUショーでは「ギルティギア イグゼクス」の発表が無事終わりました。皆さま、いかがだったでしょうか？

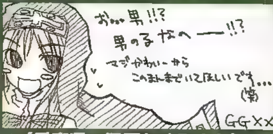
これから、さらなる完成度に向けて頑張りますので応援よろしくお願いします。ゲームを遊んだ感想もぜひ聞かせて下さい。

緊急特別企画「ブリちゃん作戦第一号」

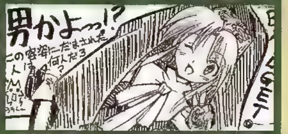
前号で性別が判明するや否や、日本全土を衝撃の渦にたたき込んだ問題児、それが新キャラ・ブリジット君。アンケートハガキの10通に1通はブリジットネタという状況を鑑みて、ミニコーナーを立ち上げた次第。



↑（新潟県　桂木せん太さん）
☆どう考えても「GGXX」の台風の目！ 活躍っぷりにご期待下さい。



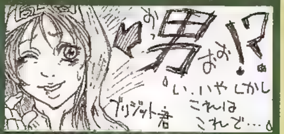
↑（兵庫県　風原たくみさん）
☆新時代の萌えファクターの到来DA!



↑（兵庫県　うにねこさん）
☆そのツッコミどころは正しい。



↑（東京都　龍崎しいたけさん）
☆実にご愁傷さまである。



↑（新潟県　小猫屋本舗君）
☆自分が納得すればオールOK！（おい）

ゲー事典　AOUで「GGXX」をプレイした方、いかがでしたか？ スレイヤーの動きがやたらとかっこいーでしょ！ ブリジットの立ちポーズがめんこいでしょ！ ザッパ絶対怪しいでしょ！ イノの勝ちポーズが良すぎでしょーッ！ など、見所満載で鼻息ウッハリ状態。練られたシステムも遊び応え満点だし、発売が待ち遠しいぞ！

今年の春～夏ごろまでに発売される予定の新作情報を一挙公開
All Nippon Amusement Machine Operators' Union

AOU 2002 アミューズメント・エキスポ 出展情報局



最良のパートナーを見つけて、愛情たっぷりに育ててあげよう。

dogstation™

©2002 KONAMI

Genre タイピングゲーム
Remark 磁気カード使用
maker KONAMI
Sell 2002年春稼働予定

Text：MOMO

犬ラブ♥

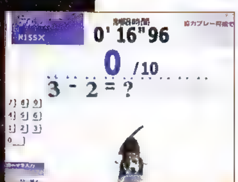
『ドッグステーション』は、「ギュッ」と抱きしめたくなるようなかわいい子犬を育てるタイピングゲーム。登場する子犬たちは「これでもか」といわんばかりに、愛嬌を振りまいているぞ。

また、このゲームはカードシステムを採用しており、愛犬のデータを筐体に保存できるのだ。毎日一プレイずつでも育てていけば、自然と愛着が湧いてくるぞ。がんばって立派な成犬に育てよう。成犬までの道のりは遠く、公園デビューや友だちとの対決など、イベントも盛りだくさんなのだ。

さらに、育て上げた後も、交配させてその子供を育てることができるので楽しみは尽きることがないぞ。

基本はタイピング

基本はタイピングゲームで、出てきた文字を打ち込んでいく。正解すると画面下のゲージが溜まり、ゲージが満タンになればクリアーだ。中には言葉を選んで打ち込むものや、クイズ的なものまで、バリエーションはとても豊かなのだ。



基本はタイピングゲームだが、算数やかけっこなどのミニゲームもある。犬といっしょにがんばろう。



名前を呼んであげて

最初は、子犬の名前を呼ぶ場面からスタート。画面上には、あなたが子犬に付けてあげた名前のほかに、違う名前が現れる。この中から正解を選んで、打ち込もう。名前意外にも「ねえ……」や「こっちおいで……」といった呼びかけも現れるぞ。

最初は子犬も戸惑っているけど、何度も呼んでいるうちに、自分の名前を覚えてくれるようだ。名前を呼んで、トコトコと近づいてくる様子は、激ラブリー♥誰でも「いいこだね」と声をかけたくなるはずである。さあ、次は何をしようかな。



さあ、子犬の名前を呼んであげよう。間違えないでね。



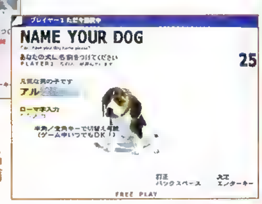
どうやら自分の名前と判断したみたい。賢い子だ。

あなたのお家に子犬が来ましたよ

ゲームをスタートさせると、8犬種の子犬から1犬種だけ育てる犬が選べるようになっている。ビーグルなどの小型犬から、セントバーナードのような大型犬まで選べるので、好みの犬種を選ぼう。犬種が決まったら、色違いのオスとメスが用意されているのでこれを選択し、子犬に名前を付けてあげれば、待望の子犬とご対面。飼い主としての責任を自覚してしっかりと育てていこう。



8犬種の可愛い子犬が、主人を待っているぞ。好みの犬を選んであげよう。



子犬の色、性別を選んだら、名前を付けてあげよう。長い名前は、呼ぶときに大変だぞ。

愛情を注いであげてね

名前を覚えさせた後は、もっと子犬と触れ合ってみよう。運動、勉強、散歩など七項目用意されており、その中の三つが画面上に現れる。一つを選択して挑戦しよう。選択項目によって、上がるパラメータが違うぞ。

訓練内容によってゲーム内容は異なり、シャッフルされる餌を目で追うゲームから暗算能力を必要とするもの、犬に関するクイズまである。餌をあげたら運動させるなど、バランスよくパラメーターを上げよう。



訓練をクリアーすると、パラメーターが変化するのだ。



餌が入っているのは、三つの内一つだけ。見失うな！

Impression

犬がムチャクチャ可愛いです。プレイ終わった後に、顔がニヘラ～とほころんでいる状態がほとんど。カードを持てばさらに愛着が湧くので、毎日でもプレイしたくなること請け合い。
（MOMO）

News

がんばるんだ・い〜

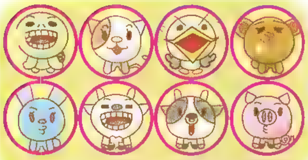
パニクルパネクル™

© (株) ナムコ

コレまた中毒性強めのパズルアクションが登場。色ではさんで消すだけの単純ルールだけど、たくさんの色があふれ返ってくると脳内パニクリまくり！

Text：関屋





パネルにされたどうぶつたち

パネルをおいてはさむだけ

いーいぬをレバーで操作して、フィールドを歩き回りパネルを置いていこう。

基本ルールは、「自分の持っている色と同じ色のパネルで、違う色のパネルをはさむ」こと。そうすることで、次々とパネルを消していくことができるのだ。次にどの色のパネルを持つかは、画面右の「ネクスト」に表示されるぞ。

フィールドにランダムで出現するパネルの上を歩くことはできない。常に自分の歩くスペースを確保しながら、どんどん出現するパネルを消していこう。



一定数のパネルを消していくと、次のレベルへと進むぞ。

コースは三つ。レベル6までの「お気らくコース」と、レベル12までの「手ごたえコース」、果てしなく続く「エンドレスコース」となっている。



ここでもしかめっつらのいーいぬを、上下に動かして選択しよう。

ミス！



四方をパネルに囲まれて手詰まりになると、ミスになる。こうならないように、パネルをじゃんじゃん消して道を作っていこう。

チェインが決め手!!





後付けでチェインを決めて、得点&レベルアップ!!

タテ・ヨコ・ナナメどこからでもはさむ!!

はさむ色の間には、違う色が何色はさまっていてもオッケー。遠くまで見渡して、自分が持つ色と同じ色を探そう。斜めに消せることも覚えておこう。



水色を持っているので、遠くの水色を確認してパネルを置いている。



はさんだ後、消えかけた状態のパネルは上を歩けるのもポイント。

Impression

いーいぬの可愛らしさに気絶しそうです。それはさておき、後付けチェインで点が爆発的に伸びるのが最高！これを狙って捨てゲーする人続出な予感。レベルが進むにつれて、徐々に頭がパニクってきます・・・。（関屋）



曲に合わせて格闘技！　これが体汗アクション!!

MARTIALBEAT マーシャルビート

©2002 KONAMI

Genre 体感ゲーム / Remark 赤外線センサー / Maker KONAMI / Sell 2002年春稼働予定

Text：閃屋

動きを合わせれば華麗な技が炸裂！

格闘技をやってる人を見て心密かに憧れている諸君。そんな君は「マーシャルビート」をやるしかない。このゲームは格闘技経験がなくてもOK。音楽とインストラクターのパンチやキックに合わせて体を動かすのだ。タイミングが合えばカッコいいエフェクトが出る上に、コンボをつなげればド派手な必殺技まで出せちゃう！

さらに、プレイ中は体のさまざまな部分を使うので、筋肉が鍛えられるという優れモノ。真剣にプレイすれば汗をかくので、ダイエット効果もかなり期待できそうだ。体を鍛えるにも、ダイエットするにも、ゲーセンで冴えた技を披露するにも、これ一台ですべて賄えるというワケ。

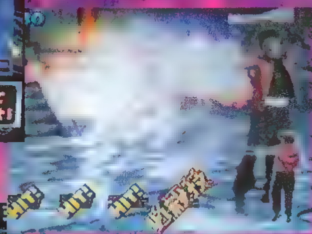
超本格的なアクション！

曲それぞれに、空手やカンフー、太極拳、マーシャルアーツといった本物の格闘スタイルがモデルになっているのも魅力だ。鋭くジャブを放つ、避ける、払う、肘で突くといった動きが、格闘技経験がなくても、ただ真似るだけで楽しく遊べる。もっとカッコよく決めたい、と思い始めたら、あとはもうやり込むだけ!!

そして、ある条件を満たすと、コナミの往年の格闘アクションゲームがボーナスステージとして登場するのだ。さて、驚きのそのゲームとは一体何なのか？　ぜひ自分の目で確かめよう！



イ[illegible]ストラクターの動きを真似すれば、かっこいい格闘スタイルのできあがり。格闘技初心者でも[illegible]楽しめるのだ。

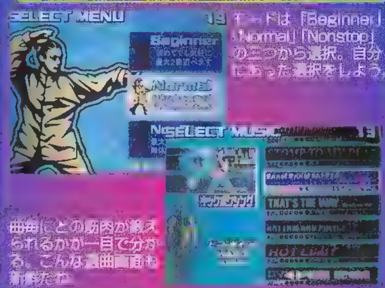


うまくコンボを決めたときに、ド派手な必殺技が繰り出されるのが[illegible]快だ。キレのある動きでギャラリーを[illegible]かせよう。



[illegible]画面では、[illegible]ほかの[illegible]を表示してくれる。しかし習得技のフェアリーファングとは一体？

鍛えたいのはどこ？



モードは「Beginner」「Normal」「Nonstop」の三つから選択。自分に合った選択をしよう。

曲毎にどの筋肉が鍛えられるかが一目で分かる。こんな選曲画面も新鮮だな。

曲選択時に、どの筋肉を使うのか確認できる。つまり、1曲目で腕や肩を鍛えたら2曲目で足の筋肉を鍛える、といった選択もできる。好みの曲や格闘スタイルで選べるほか、体の強化したい部分でも選べるのだ。

Impression

楽曲もコナミならではの粒ぞろい、初プレイは、比較的真似しやすい空手がオススメかな　夢中で遊べば楽しく汗をかけるから、冬に付いた脂肪を夏に向けてこれで落とせそう。やるしかないでしょ！　（閃屋）

麻雀格闘倶楽部 MAH JONG FIGHT CLUB

©2002 KONAMI

超本格的実戦麻雀遊戯登場!!

[illegible]「麻雀格闘倶楽部」は、そのカ[illegible]という[illegible]ことなく、本格的な麻雀ゲームになって[illegible]今までにあったお助けアイテム[illegible]は一切無し！

また、麻雀格闘倶楽部専用カード[illegible]より、[illegible]たデータが個別に保存されるのだ。

対戦時は人間対人間（最低一人はCPUが入る）だけあって、真剣勝負になること間違いナシだ。今までの麻雀ゲームに飽き飽きしていた雀士諸君！君たちが求める[illegible]はコナミが提供してくれたぞ！



[illegible]



[illegible]ランキングも用意されているのだ。



Genre 実戦麻雀ゲーム / Remark 磁気カード使用 / Maker KONAMI / Sell 2002年春稼働予定

Impression

麻雀は下手の横好きな俺　普段はゲーセンで麻雀ゲームはプレイしないけど「麻雀格闘倶楽部」はマジでハマリそう。イカサマなしの麻雀上等！　今からいろんな麻雀ゲームをやって来るべき日に備えてやるぜ！　（oja）

THE MAZE OF THE KINGS

TM

古代エジプトの謎に挑め!!

ランダムなマップに毎度ハラハラドキドキ！　2人同時プレイでライフ数を割り振ることができたり、ダメージを避ける装備があるなど、既存のガンシューとは一味違う注目すべき点を紹介しよう！　Text：閃屋

AOU

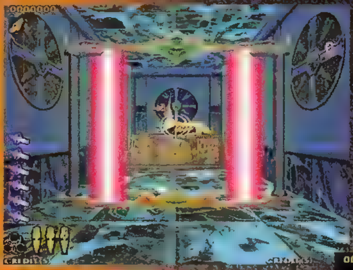
ガンシューティング

NAOMI

Hitmaker

5月稼働予定





ピラミッドの内部には、さまざまな仕掛けと共に財宝が眠っている。通路の突き当たりには、見るからに高価そうなお宝が……。

いよいよ砂漠の中までやって来た。冒険の準備は万全！　魔力を秘めた杖を武器に、ピラミッドの内部へと潜入していく。

トレジャーハンターとなって、エジプトの地を大冒険

広大な砂漠の中に、悠久の時を超えてたたずむピラミッド。その深奥に潜むトラップに、二人のトレジャーハンターが挑む!!

探し求める財宝は、番人たちの手によって堅く守られている。容赦なく襲い来る番人を倒し、罠をかいくぐり、目的の「世界最後の秘宝」を得ることができるのだろうか……？

ジャンルとしてはガンシューティングにカテゴライズされる本作だが、これまでに見られなかった独特のシステムを多数持っている。期待を込めて、ゲーセンに登場する日を待ちたい。



紀元前から王の墓を守る者たちがその姿を現した。気合いを入れて立ち向かえ！



王の迷宮へと足を踏み入れるその前に、『ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス』の特徴をチェックしよう！

杖型コントローラー！

ゲーム内の主人公の武器が杖ということを受けて、実際にプレイヤーが握るコントローラーも杖をかたどったものとなっている。見た目にもユニークで、ガンコンならぬ"杖コン"？



杖の魔法効果を選択

ゲームを開始したら、杖の魔法効果を下の3種類（FIRE・SPARK・LIGHT）の中から選択することになる。魔法の杖の弾が切れた際には、ほかのガンシューと同じようにリロード（再充填）が必要だ。



FIRE ×4発　SPARK ×6発　LIGHT ×8発

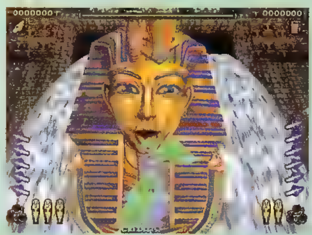
少　←　発射できる数　→　多

大　←　パワー　→　小

それぞれ一回のリロードで発射できる数と威力が異なり、求められるスキルが変わってくる。

2人同時プレイでライフを割り振れ

二人同時プレイでは、パートナーとライフの数を割り振ることが可能。しかもそれだけでなく、装備や杖の効果も交換することができるのだ。これらはステージクリア時のみ行なうことができ、プレイ中には行なえない。プレイヤー同士でよく相談した上で、ステージに合わせた効果的な利用をすれば、一層楽しみ方が広がりそうだ。



これまで、ガンシューの上級者と初心者の二人が同時プレイするときは「うまい人だけがライフを残し、そうでない人は何度もコンティニュー」という場面が多く見られた。しかし、本作ではライフを割り振ることができるので、共に一体感を持って楽しめそうだ。

苦手な状況を救ってくれる装備もある

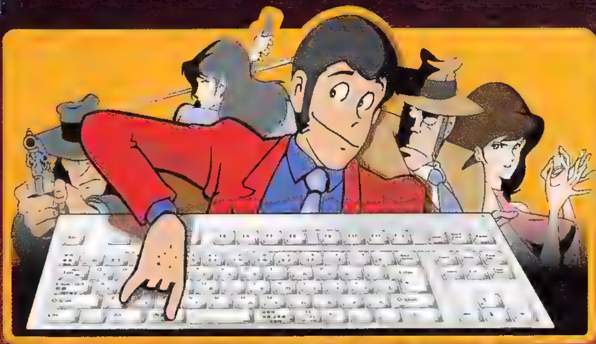
そして、ゲーム開始時に装備を一つだけ身に付けることができる。これも3種類の中から選択でき、その効果は「刃物類」、「爪や牙類」、「空からの攻撃」に対して、それぞれ1度だけ身を守ってくれるというもの。苦手な状況に合わせて選択しよう。

毎回違うランダムマップ

1ステージが三～四つ程度のエリアに分かれており、このエリアや組み合わせがプレイする度に変わる。迷宮に足を踏み入れる度に、スリル溢れるトレジャーハンティングが待っているのだ。

Impression

腕前か上達する感覚を味わえたり、友達と同時プレイで楽しめるほか、大画面に広がる美麗なCGの世界を主人公の視点で進んでいけるのもガンシューの魅力。ゲーセンに登場する日が今から楽しみで仕方無い。（閃屋）



ルパン三世 THE TYPING

タイピングゲーム
2002年春稼働予定

ガンシュー界を騒がせた俺様ルパン三世が、今度はタイピングゲーム界に登場だぜ。今度も相棒の次元と一緒にひと暴れしようって寸法よ。ワルサーP38をキーボードに持ち替えて、ちょっくらやつらを蹴散らしに行こうぜ〜！

Text：閃屋

入力方法や難易度を、好みに合わせて選択しようぜ!!



ローマ字入力とかな入力。まずは二つの入力方法から得意な方を選択しよう。



[illegible]ルモードがオススメ。

年末に発売されたガンゲーム『ルパン三世 ザ シューティング』が、タイピングゲームになって登場した。セガの、ガンゲームからタイピングゲームになった先駆けとしては『タイピング・オブ・ザ・デッド』があるが、おおむねこれと似たような感じと思ってもらっていい。1P側はルパン、2P側は次元となって、銃ではなくキーボードを武器に、文字を入力して敵を倒して進んでいく。入力の早さだけが求められるわけではないので、キーボードにあまり慣れていない人も、物怖じせずにトライしてみよう！ イージーモードから始めればけっこう遊べるし、入力が上達するかも？

ゲーム画面



2Pがフォーカスしたウインドウ
2P側がワードを入力すると、ウインドウが青いマークでフォーカスされる。

1Pがフォーカスしたウインドウ
1P側がワードを入力すると、ウインドウが赤いマークでフォーカスされる。

コンボ倍率
連続で正しくワードを入力すると倍率UP！ 獲得するスコアには、表示されている倍率が掛かるぞ。

残りライフ数
入力が間に合わないなどでダメージを受けるとこれが減少し、無くなるとゲームオーバー。文字を入力すると少しずつ回復するぞ。

ウィンドウ
表示されたワードを入力して敵を倒せ！ 入力を開始した状態でESCキーを押せば、フォーカスが解除されて別のウインドウを選択できる。

キーをたたいて敵をやっつける！

敵の上に表示されるウィンドウ内の文字を、正しく入力すると敵を倒せる。プレイ内容はステージによって異なり、長文の素早い入力が要求されるステージや、隠された文字を推理して入力するステージ、クイズの答えを入力するステージなど、さまざまなタイプがある。また、コンボシステムは本作にも引き継がれている。ガンシューでは攻撃を外すと途切れたが、本作では入力ミスすると途切れるぞ！

ライフゲージ制が好感触

[illegible]

Impression

だんだんと増えてきているタイピングゲームの中でも、本作は難易度に幅があり、ライフもゲージ制で、より広い層に受けそう。入力する単語や文章でさりげなく笑わせてくれるところは、相変わらずです。(閃屋)



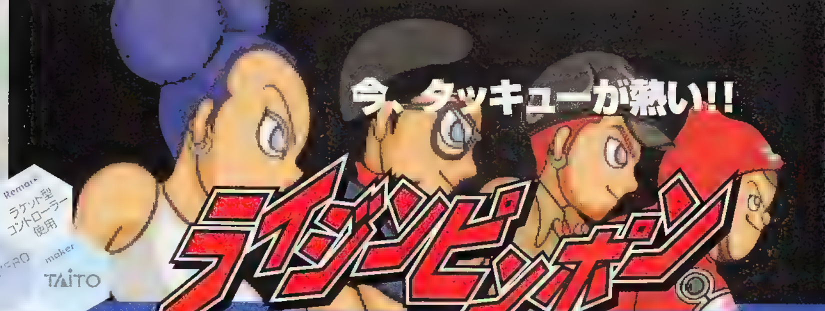
このステージでは、隠れた文字が徐々に出現。勘を働かせよう！



とっつぁんの追撃！ 長〜い文章を入力して振り切れ！

お馴染みのステージがこんな変化を！

ルパンや次元のほか、五右衛門やとっつぁんといったお約束のメンバーも登場するのが嬉しい。ガンシュー版をプレイしていた人も、タイピングゲームにアレンジされたこれらの画面を見てほしい。



ライジンピンポン

ストリートタッキューバトル

ラケットを握ってストリートに飛び出せ！　カットマンやドライブマンなど、特徴ある10人が織りなすピンポン物語、ここに登場!!

Text：閃屋　©TAITO CORP. 2001

Genre：ストリートタッキューゲーム
Remark：ラケット型コントローラー使用
maker：TAITO
Sell：2002年3月稼働予定

ストリートでタッキューよ!!

飛んでくるピンポン球をタイミングよく打ち返し、正面の相手とタッキュー勝負！　ルールは実際の卓球とほぼ同じだ。一人用では、ラリー中に相手の顔色が青くなってきたらもう一押し。引き付けて打てばストレート、速攻で打てばクロスで返せるので、うまく左右に振って攻め落とそう！



カット、ドライブ、そしてスマッシュ!!





●2P対戦がスゴい！



友達との対戦も熱いぞ！　相手と自分の画面を勘違いしないように注意。



タイトー広報みう嬢と対戦。女性同士でも気軽に遊べるタッキューなのです。

Impression

■引き付けて打ったり、速攻で攻めたりしているうちに、思わずなりきって体が動いてしまうライジンピンポン。二人対戦でラリーが続けば、かなり盛り上がれます。謎のストーリーを背負った各キャラも魅力的！……（閃屋）

同じ色のチョコで挟んで消す!!　これがジャムだ



3D空間に浮かんだチョコ群を消していくパズルゲーム。チョコに乗ったムサピィを動かし、Aボタンでチョコを置こう。同じ色でほかの色（単色）を挟めば「ジャム」。挟んだチョコと挟まれたチョコが消えるぞ。時間内にすべてのチョコを消せばクリアだ。チョコ群の端に向かって進めば全体が回転して側面に回り込めるので、うまく利用しよう。なお、視点は場面に応じてBボタンで変えることも可能だ。

ねえ、ボクとジャムろうよ

Musapey's Choco Marker



チョコは3種類



時間チョコ



★チョコ



色チョコ

手早く消すには!?





Genre：知感パズル
Remark
maker
Sell：2002年春稼働予定

Impression

■最初はちょっとなしみにくい操作感だけど、慣れてきて、とにかく時間チョコから切り離すというコツをつかむとハマる！　スペースの都合で今回紹介しきれなかったテクニックも含めて、続報に期待して下さいね。……（閃屋）

熱チュー！プロ野球2002™

Genre: ノンフィクション野球ゲーム　Remark: 実況 三宅正治アナ　Board: システム[illegible]　maker: namco　Sell: 3月

This is ノンフィクション野球！

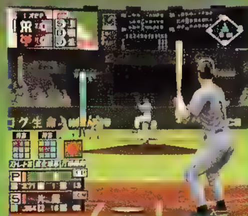
長年野球ゲームを作り続けたナムコと、フジテレビの野球中継番組タイトルがリンク。超リアルなノンフィクション野球ゲーム「熱チュー！プロ野球2002」の登場だ！

アーケード野球初！　乱入対戦可能！

フジテレビとナムコのコラボレーション

[illegible]ゲーム制作に定評のあるナム[illegible]、フジテレビと[illegible]……からクセ（打撃フォームなど）までゲーム内に完全再現！　さらに、選手の得意なコース、苦手なコースのデータまで入力してあると[illegible]。

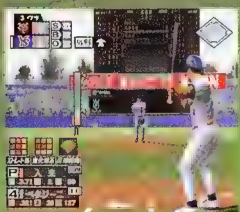
TV中継を見て選手の特徴を勉強すれば、よりこのゲーム[illegible]



[illegible]迫力！　構えにも選手差が!!

打撃は得意コースを狙え！

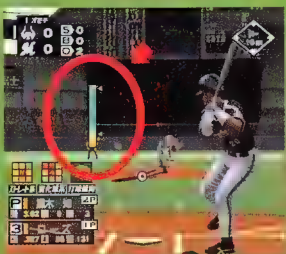
[illegible]クトが「スコープ」と呼ば[illegible]得意なコース（苦手は青）[illegible]測し、コースにガイドを合わせ[illegible]



Aボタンで流し打ち、Bボタンでフルスイングと打ち分けられる。

投球はメーター方式

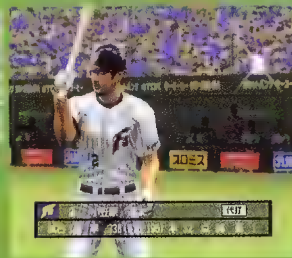
[illegible]ターを使った心理戦が熱い





球場も本物そのまま！

デイ&ナイトゲームセレクト可能！





[illegible]ショーでの使用可能キャラは[illegible]ツル[illegible]、ユンスン、タキ、カサンドラ、ナイトメア、アイヴィー、アスタロスの7人、デフォルトは12人の予定らしい。操作は8方向レバー＋G（ガード）＋A（横[illegible]）＋B（縦斬り）＋K（キック）を維持。システムは「8WAY-RUN」、「さばき」、「リングアウト」、やられ時の「空中制御」や「受け身」などが継承され、新たに「走りながらの攻撃」や、[illegible]やられ時の「[illegible]け身」（レバーで操作）が追加された模様。次号[illegible]公開!!

速報！

※超余談だが、映画「ジェヴォーダンの獣」に、[illegible]の武器が登場したぞ！

Impression

三宅アナが隣にいる

バッティングも守備もシンプルなスタイルなので、すぐに慣れる。肩力から打撃スタイル、勝負強さまで、あらゆる方法で研究しデータ化に成功したとか。まさに野球ファンのための「ノンフィクション」野球ゲームだ。（柵太郎）



筆者の親父も「これ、写真？」と聞くほどにリアル!!

ゲーセンに BIG WAVE 到来!!





世界各地の海で　クールなライディングをキメろ!!

アーケード業界初！ 体感サーフィン

[illegible]サーフィンゲームが、セガ・ロッソの手[illegible]生。その名も「ソウルサーファー」だ。[illegible]ターの前で[illegible]ボードの上に乗ってプレイするという、まさにサーフィンを体感できる仕様となっているぞ。

しかも、ステージは千葉の片貝漁港、サーファーの聖地パイプラインなど、世界各地のサーフポイントをイメージしたものばかり。居ながらにしてサーフィン遠征[illegible]を味わえるのだ。

プロサーファー監修でフィーリングも抜群！

本作は[illegible]を代表するプロサーファー[illegible]氏が監修[illegible]波を[illegible]グ中の視点など、よりリアルな[illegible]

また、BILLABONGやO'NEILLといったサーフブランドのデザイン[illegible]ウェア&ボードにも注目だ。



[illegible]用意された技を駆使し各ステージの波を制覇しよう。

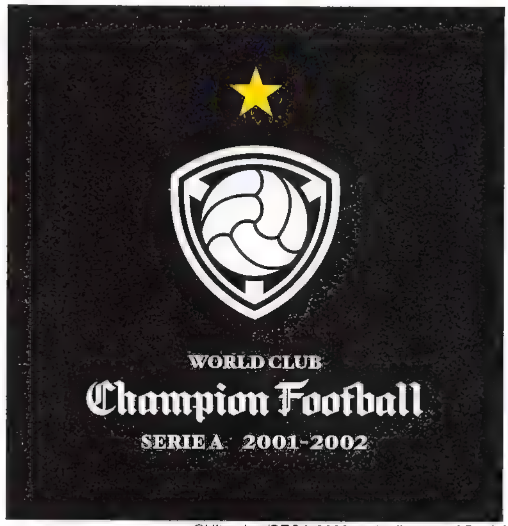
Genre: 体感スポーツゲーム　Remark:　Board: NAOMI2　maker: [illegible]　Sell: 2002年夏稼働予定

トレカファンにもオススメのゲームです！



Genre スポーツゲーム
Remark ICカード
maker Hitmaker
Sell 5月稼働予定

トレーディングカードを使ったサッカーチーム育成シミュレーションゲーム『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002(以下WCCF)』。サッカーファンのみならず、トレカファンの人も稼働開始が待ち遠しいことと思う。今回はカードに関する情報をお届けすると共に、ゲームの流れを簡単に解説していくぞ！



カード知識 1 まずは手元に11＋1枚 スターターパックで

以前にもちらっと紹介したが、このゲームをプレイするためには専用ベンダーでスターターパックを購入する必要がある(価格未定)。このスターターパックの中身は、選手カード11枚とクラブチーム記録用のICカード1枚。選手カードとしては、最初からフォーメーションを組めるようにフォワード(FW)、ミッドフィールダー(MF)、ディフェンダー(DF)、ゴールキーパー(GK)のカードがバランス良く入っている。

スターターパックを購入したら、いざゲームをプレイ。新規チーム登録を済ませて、筐体のフィールド上にカードを置いて練習→試合を行なっていく(ゲームの流れに関しては次ページを参照)。そして、ゲームが終了すると、試合の勝ち負けにかかわらず新たなカードが1枚払い出される。どんなカードが手に入るかはもちろん運任せだが、これは非常にうれしい要素ではないだろうか。

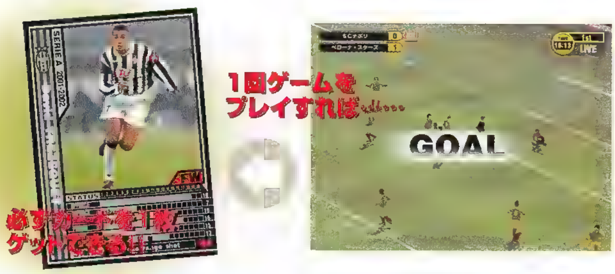
このようにして、ゲームをプレイする度に新たなカード(選手)が増えていき、カードが増える度にベストメンバーを考えて、チームを強化していく……。これが『WCCF』の醍醐味だ。



スターターパックの中には、フォーメーションを組むために必要な枚数&種類の選手カードが入っている。



これがICカード。クラブチームを記録するための大切なカードだ。



カード知識 2 カードの種類は多種多様 レアカードも存在する！

このゲームにはセリエA18チームの実在するトッププレイヤーたちが登場するため、カードの種類は優に300を超える。しかも、一般のトレーディングカードと同じように、選手カードには「レギュラーカード」、「レギュラーカード(若干レア)」、「レアカード」の3種類が存在するのだ。

すべてをそろえるのは一苦労といった感じだが、ガンガンゲームをプレイしてカードをゲットしていくのはもちろん、友達とトレーディングしたりして、ぜひ全種類集めよう。

レアカード



これがレアカード。バックが光沢仕上げになっているのが特徴だ。何やらカード上部に「BEST ELEVEN」と書かれているが!?

レギュラーカード（若干レア）



バックが黒のカードは、レギュラーカードの若干レアなもの。そのほとんどは有名プレイヤーのカードのようだ。

レギュラーカード



これが基本となるレギュラーカード。カードのバックは白だ。最初のうちは多数手に入ることになるだろう。

まず最初はここから　チーム作成



チーム作成時に行なうことは、チームのホームタウン、チーム名、ユニフォーム、チームエンブレムの決定と、選手登録の五つ。長く付き合えるチームになるように、じっくり時間をかけて設定しよう。

選手登録は手持ちのカードを筐体のプレイフィールド上に並べて行なう。並んだカードを筐体が感知して画面にその情報を映し出す様は、割と感動ものだぞ。ちなみに、1枚のICカードに登録できるのは1チームだけ。選手はサブメンバーを含めて16人までだ。

ゲームの流れ



AOUエキスポでプレイした人なら、このゲームの遊びやすさに気付いたはず。ここでは新着画面写真と共に、ゲームの流れを説明しよう。

初めてプレイする場合は新規にチームを作成する手順を踏まなければならないが、『WCCF』の基本的な1ゲームの流れは、チームを強化するための「練習」と、その成果を披露することになる「試合」の2ステップ。この辺は同社の『ダービーオーナーズクラブ』と似ているので、知っている人ならすんなり遊べるはずだ。



プレイヤーはチームの監督としてゲームに参加することになる。

練習の成果を発揮せよ！　試合



練習が終わったら、いよいよ試合開始。ほかのサテライト席に座るプレイヤーとの対戦になる（相手が居ない場合はCPUと対戦）。試合は前後半に分かれており、途中のハーフタイムでは選手たちにアドバイスを出すことも可能だ。

試合中はシュートやキーパーの操作やフォーメーションの変更が一応できるが、基本的にプレイヤーが操作しなくても自動的にゲームは進行していく。つまり、勝敗は各選手の能力や、チームの総合力にかかっているというわけだ。

すべては勝利のために　練習



手持ちのカードをフィールド上に並べたら、まずは練習を開始することになる。練習メニューは多岐に渡り、どのような練習をしたかによってチームのステータスも細かく変化していく。選手たちの特徴を考慮した上で、うまく指示を出していこう。ただし、ときには休養を取ることも重要だ。

また、このほかにも選手たちとのミーティングや、チームデータの確認なども行なうことができる。万全を期して試合に臨もう。

セリエA 2001-2002　第22節終了時 順位表

順位	チーム	勝ち点	勝ち	分け	負け	得点	失点
1	ローマ	45	12	9	1	33	14
2	ユベントス	44	12	8	2	41	15
3	インテル	43	12	7	3	37	19
4	キエーボ・ベローナ	37	11	4	7	40	33
5	ボローニャ	35	10	5	7	24	23
11	パルマ	27	7	6	9	29	32

※上記の順位は第22節終了時（1／15現在）のものです。

フォルツァ!! WCCF　セリエA初心者講座

講師　生徒

マ 現在のセリエAはどういう状況なの？

ま 今、全三十四節中の二十二節が終わって、まさにこれから佳境ってところ。

マ 優勝しそうなのは？

ま 勝ち点的に優勝はインテル、ユベントス、それにローマの三チームに絞られたってのが大方の見方だね。

マ インテルといえばロナウドが居るチームだ。

ま そうだね。イタリア代表のビエリとロナウドの超強力2トップ、ほかにもネドベドやサネッティ、セルジオ・コンセイソンなど各国代表選手を抱えたチームなのさ。

マ へ～。ローマは昨季優勝したチームだよね？

ま そう。昨年はローマ対ユベントスの大一番で中田が2得点に絡む大活躍を見せて、ローマに優勝を手繰り寄せたんだ。

マ その中田が居るパルマは、今シーズンどうなの？

ま 現在11位。15位以下がセリエBに自動降格だから、まだまだデンジャーゾーンにいるね。

マ パルマって強いの？

ま 「強かった」かな？　イタリアで優勝を狙える七チームは「ビッグ7」と呼ばれていて、ローマ、ラッツィオ、インテル、ミラン、ユベントス、フィオレンティーナにパルマを指すんだよ。そのうちフィオレンティーナとパルマは、今季低迷してしまったけどね。

マ ユベントスって、昔、将軍プラティニがいたチームだよね？

ま 古いね、あんたも。その通りだけど、最近ではフランス代表のジダンが居たチームだね。彼が抜けてしまった後遺症にユベントスは前半戦、苦しんだんだ。

マ 抜けたって、頭髪が？

ま ……抜けてるけどさ。

Impression

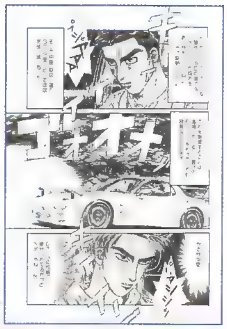
テレビのサッカー中継を見ながら、あだのこうだのいっちゃう人や、一度物を集めだしたらコンプリートするまで止められない人にとっては、純粋にのめり込めるゲーム。ゲーセンに登場した日には、ぜひ！

烈烈極める公道バトルの舞台は……

コース紹介



R32乗りの中里毅率いるナイトキッズのホームコースである妙義が、初級コースに設定されている。ゲーム中では周回コースにアレンジされており、バトルは早く3周走り切った方が勝つようになっている。周回するコースレイアウトは、比較的簡単なコース。中盤にある一つのヘアピンでうまくドリフトできれば、タイムを大きく短縮できるぞ。なお、池谷先輩、樹、中里などがライバルとして登場する。

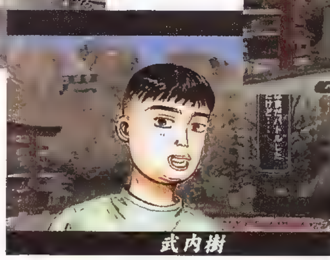


Myogi 妙義





妙義でのバトルは、コースを3周早く回った方が勝ち。原作でガムテープデスマッチを行なった庄司慎吾がいるが……、ゲーム中では関係してこない。

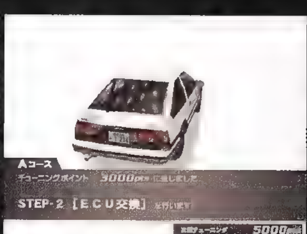


妙義でのライバルに武内樹が登場。愛車AE85でバトルに挑戦か!? 原作ではいまだバトルの経験が無い彼には負けるなよ!

頭文字Dカードについて

『頭文字Dアーケードステージ』ではカードシステムが採用されている。プレイ時にカードを使用することでバトル勝利時に得たポイントを貯蓄でき、一定のポイントがたまるとステッカーやパーツといったアイテムを手に入れることができるのだ。愛車をドレスアップしたいプレイヤーには、非常にたまらないシステムだ。また、マシンをチューニングするアイテムも用意されている模様。対人戦でのバトルなどでは(若干だがライバルカーにパワーで差を付けることができるので、これもまた欠かすことができない要素だろう。

パーツなどのアイテムに関しては実在するパーツメーカーのものを採用しているため、実際に車を持っている人は自分の車と全く同じドレスアップにするのも可能! もちろん、このカードシステムを使えば原作で登場するマシン同様のドレスアップでゲームをプレイすることもできるぞ!



プレイごとの内容に応じてポイントが加算されていくシステムだ。

稼動開始に向かってエグゾーストノートは激しく



頭文字D Arcade Stage

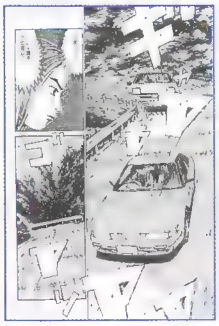
Genre ドライブゲーム
Remark 磁気カード使用
Board NAOMI2
Sell 3月稼働予定

人気マンガ『頭文字D』がアーケードゲームとしてまもなく登場! 主人公、藤原拓海を始めとするキャラクターたちはもちろん、決戦の舞台となる「峠」も原作そのままでゲーム中に登場するぞ!

Text:キャサ夫



News 頭文字D Arcade Stage オフィシャルサイト http://www.segarosso.co.jp/INITIALD/



原作ではインパクトブルーのシルエイティー乗りである真子＆沙雪と、主人公拓海の限界ギリギリの壮絶バトルが繰り広げられた碓氷峠。実際は道幅が狭く、タイトな作りのコースだが、ゲーム中では初級同様に周回コースとしてアレンジされ、中級コースに設定されている。

碓氷 Usui





ヘアピンが多いコースレイアウトだが、コース幅は広く設定されているので、比較的走りやすいだろう。碓氷峠入り口にある「お●のやの釜飯」の看板がさり気なく再現されているのが憎い(笑)。



秋名では、ランエボ軍団「エンペラー」所属の岩城清次と須藤京一、白い彗星こと高橋涼介、そして主人公藤原拓海を相手にバトルできるぞ。果たしてキミのドライビングテクニックで勝てるかな？



原作で藤原拓海が毎日配達で走り込んでいる秋名山。上級に設定されたこのコースは、ダウンヒル1本勝負。メリハリのあるコースレイアウトで、後半にある5連ヘアピンが難所とされている。原作で拓海が披露した"溝落とし"は、果たしてゲーム中でも可能なのだろうか!?

Akina 秋名





「ここはオレたち東堂塾のホームコースなんだよ！(第19巻72ページ)」と二宮大輝が語っている通り、本格的に公道レースに取り組んでいる東堂塾に所属する走り屋たちのホームコースが、この超上級の八方ヶ原だ。原作で拓海が「バトル中にヘッドライトを消す」という秘技を繰り出したのも、このコースである。

八方ヶ原 Happougahara





プロレーサー舘智幸にバトルを挑める八方ヶ原。この狭く暗い超上級コースでのバトル中に、原作で出てきた"消えるライン"の謎を暴くことができるか!?(笑)

カード作成までの流れ

1 車種選択



乗りたい車種メーカーを選択すると、さまざまな車種が登場。このとき原作では誰が乗っている車種なのかも表示される。自分好みのカラーリングに変更することも可能になっているぞ。

2 トランスミッション選択



トランスミッションをマニュアルにするか、オートマチックにするかの選択。コースレイアウトを覚えるまではオートマチックがオススメ。もちろん上級者はマニュアルでチャレンジだ！

3 パーツ装着コース選択



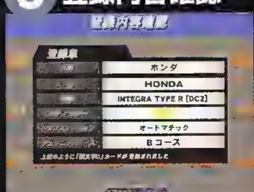
ポイントをためるとゲットできるパーツの装着コースを選択。パーツは車種の性能に影響するので慎重に選ぼう。なお、パーツは一度装着すると外せないようになっているので注意。

4 名前入力



最後は名前の入力。原作に登場するドライバー名を入力するも良し、オリジナルのドライバー名を入力するも良し。カッコイイ名前を5文字以内で入力することができるぞ。

5 登録内容確認



すべての項目の登録が完了すると、内容確認の画面へ移行する。今後、この作成したカードをプレイする度に差込口へ差し込んでプレイすることになる。抜き忘れに注意するように。

Impression

しげの秀一ファンにも車好きにもうれしいゲームがついに登場したって感じでしょうか。原作由来の演出も多々あるので、「頭文字D」を読んでいれば、より一層ゲームに感情移入して走れちゃうところがイイっす！（キャサ夫）

次号からいよいよコース攻略開始！　公道最速の名をかけたバトルが始まる!!

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

EVENT VF4「百人組み手」開催！

全国セガゲームセンター10店舗で2月から開催中だ！

全国大会の興奮も冷めやまぬうちに、全国のセガゲームセンター10店舗を舞台にした「バーチャファイター4・百人組み手」イベントがスタートしているぞ！ かつて“鉄人”の称号を手にした著名VFプレイヤーたちと直接対戦できる貴重な場だ。全国のバチャっ子諸君、このチャンス逃すなよ！ ブンブン丸・キャサ夫たちを倒しに行こうぜ。

Virtua Fighter 4

【バーチャファイター4「百人組み手」概要】
開催日程：2/16～3/31
実施店舗：セガ系列10店舗（リスト参照）
参加鉄人：ブンブン丸、キャサ夫他
参加費：100円　要アクセスカード
申し込み：開催店舗にて受付（先着100名）

【百人組み手イベントスケジュール】

[illegible]	19:00	セガアリーナ	福井県福井市丸山町1-410	☎0776-52-0806
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3/30	13:00	セガワールド旭川	北海道旭川市永山七条4-97-1	☎0166-47-6758
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

※開始時間の40分前までに来場して下さい
※店舗により出演者・内容が変更する可能性があります

NEWS アーケードゲーム専門番組登場！

ネットマガジン「ジャムネット」2月28日から放送開始！

インターネットにおいてアーケードゲーム総合サイトが誕生した。ネットマガジン「ジャムネット」と銘打たれたこのサイトでは、先日開催されたAOUエキスポの速報を皮切りに、談話室や新製品プレビューなどをお送りする予定。また、この「ジャムネット」では、他の情報サイトには無い趣向として、動画と音声によるコンテンツも用意している。



AOU会場に行けなかった人は、ジャムネット速報をチェック！こんな感じでAOUの臨場感を楽しめる!?（写真は合成です）

この動画や音声によるコンテンツは、同時に開設されるインターネットTV「TV-JAMNET」との連動によるものだ。これは、先のネットマガジン「ジャムネット」のTV番組版といえるもので、アーケードゲーム専門のインターネットTV番組だ。閲覧料金は無料で、2月28日からAOUエキスポの特番として放送される予定だ。この「TV-JAMNET」は60分番組を予定しているが、この中からピックアップされた情報が、よりコンパクトな形でネットマガジン「ジャムネット」で閲覧できる。また、ネットマガジン「ジャムネット」では、メールによる情報配信も行なう予定とのこと。

手軽なインターネットサイトとして情報を得るか、動画がメインのTV番組を閲覧するかなど、情報窓口をいくつも考えているジャムネット。これによってひとりでも多くのゲームファンがアーケードゲームの情報に触れる機会が増え、業界自体の活性化に繋がれば、という思いが強く感じられる。ぜひ環境がある読者は覗いてみてほしい。また、同番組には小誌編集長も登場するとのこと。アルカディア読者は必見だ。

なお「TV-JAMNET」は、インターネット放送局「Net Channel KYO」の番組として放映予定だ。閲覧環境は、Internet ExplorerとWindows Media Player 7.1 以上が必須、回線はADSL推奨とのこと。詳しくは以下のURLからアクセスしてみよう。

ジャムネットURL
http://www.jamnet.jp/

NEWS

ダービーオーナーズクラブⅡ新展開！

12人対戦Dream Raceモードと、VER.2.1が堂々登場!!

■12人で行なうDream Raceモード

競走馬を育成し、レースに出してGⅠレース制覇を目指すヒットメーカーの人気競走馬育成シミュレーションゲーム『ダービーオーナーズクラブⅡ』。通常は最大8人まで同時プレイできるのだが、2月12日から渋谷GIGOでプレイヤー12人で対戦可能なDream Raceモードが登場した！　普段はCPU馬のいないレースはありえないため、初日には熱心なファンも駆け付け、12人で行なう初めての対戦に盛り上がっていた。機会があったらぜひ足を運んでみよう。



見た目も、非常に豪華絢爛！　渋谷GIGOの12サテライト筐体。

■さらに新バージョン2.1登場

それに引き続き、2月14日にはバージョン2.1が登場した。新しいバージョンになっての変更点は、これまでよりも初代馬の能力が高く設定されているため、初心者にもよりGⅠレースが楽しみやすくなったということ。そして、現役馬の能力減退時期が遅くなった。これまでは調教とレース、合わせて40回ほど行なうと能力値が下がってきたが、本バージョンでは約45回まで維持できるようになったのだ。ほかには、Bランク以下、Aランク以下、オープンレースで得られる賞金金額がアップされ、新しい繁殖用の親馬も追加された。さらに細かい点に触れると、調教やレースを終えた後の選択肢がこれまでデフォルトの設定は「調教」だったのに対し、今回は「やめる」になったのだ。

また、クレジット設定の変更が可能になったため、お店側で自由にプレイ料金を設定できるようになった。お店の人に掛け合ってみれば、もしかして今までより安い料金で遊べるようになるかもしれない。



こちらは12日の渋谷GIGO、五階の様子。DreamRaceモードは、閉店まで盛り上がり続けた。

■渋谷GIGOリニューアルイベントも開催予定

現在リニューアル改装中の渋谷GIGOが新しくリニューアルオープンするに伴い、DreamRaceモードを利用したイベントが開催される予定だ。その内容や日時に関する詳細は次号でお知らせするので、続報に期待して待っていてほしい（なお、現時点では4月7日開催予定）。

NEWS

アドアーズメダルメンバーズカード絶好調

直営ゲームセンター20店舗で会員2万5千人超！

アドアーズ直営店で昨年9月から行なわれている会員カードシステム『メダルメンバーズカード』が大好評なのだ！

会員になるとメダルを借りるごとにポイントがたまり、一定のポイントになるとメダルをサービスしてもらえるというもの。千円ごとに110ポイントが入り、1000ポイントでメダル千円分がサービスとなるのだ。

現在直営店20店舗で導入されており、会員数はわずか5ヵ月で2万5千人を超えるという好評ぶり。入会費無料の上、同システムの導入店舗ならばどこでも使用できるということを考えるとその人気も納得できるというものだ。来期中にはメダルを設置している直営全店舗で導入予定とのことなので、メダルゲーム好きな人はぜひとも入会しておこう。



EVENT

SEGAゲームが無料で遊べる「GameJam2」3月30日、31日に有楽町で開催

セガのゲームを無料で遊ぼう！　セガファンには夢のようなイベント「GameJam2」が3月30日、31日の2日間に渡って開催されるぞ。ドリームキャスト、PlayStation2、ニンテンドーゲームキューブ、XBOX、ゲームボーイアドバンス、パソコン、ケータイ、そしてもちろんアーケードまで、セガの人気ゲームや最新コンテンツが集結するのだ！　さらに"サクラ大戦声優ステージ"を始めとするイベントやキッズコーナーも設置し、ゲームファンから大人から子供まで、みんなが楽しめるイベントなのだ。入場料もゲームも無料だから、行かない手はない！　3月最終日は東京国際フォーラムがセガに染まる！

GameJam2
in Tokyo International Forum
～SEGA Spring Collection～

GameJam2 in Tokyo International Forum ～SEGA Spring Collection～
日時：3月30日（土）　12:00～19:00
　　　3月31日（日）　10:00～18:00
場所：東京国際フォーラム　B2F展示ホール1
◎JR線有楽町駅より徒歩1分、東京駅より徒歩5分
◎地下鉄 有楽町線 有楽町駅と地下1階コンコースにて連絡

バンプレスト新作プライズ！

5～7月発売製品発表、注目は春麗&舞

バンプレスト恒例の新作発表会が開催されたぞ。今回の新キャラは、「仮面ライダー龍騎」「忍風戦隊ハリケンジャー」「おじゃ魔女どれみドッカーン！」のTV新番組シリーズ。ファン注目だぞ。さて、アルカディア推薦新作プライズはこちらの6アイテムだ！




➡オープニングアニメ23cmDXサイズの春麗・舞フィギュア。2Pカラーもそろった4種類は7月登場予定だ！



⬅五月に登場、ピクミンぬいぐるみ。全一〇種類集めて並べて引き連れよう。



➡オープニングアニメを再現できる「ルパン三世ハンドパペット」。全種そろえてこそ価値あり。



⬆手足が可動するリアル009フィギュア。003と001はセットで登場。だから全8種類。



⬆景品とは思えない出来映えの頭文字Dリストウォッチは六月登場だ。全四種類あり。



⬅MSジオラマなんだけど付属するジオン兵がイイ出来。演説シーンができる！　六月登場。

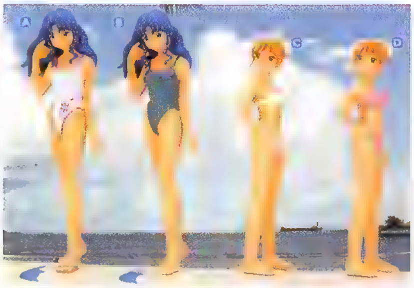
新作プライズにスーパーリアル麻雀登場！

アルゼ新作プライズ内見会

プライズのラインナップ強化に力を入れているアルゼがあのキャラクターを復活させた！　グループの一員であるセタが開発したアーケード麻雀ゲームの金字塔『スーパーリアル麻雀』の美少女キャラがフィギュアになって今夏登場するぞ。

作中に登場する美少女たちが絶大なる支持を得て、オフィシャルファンクラブまで発足したスーパーリアル麻雀。最近ではタイトルこそリリースされていないものの、キャラ人気は衰えていない。

プライズアイテムは全2種。7月に登場するのは、人気の高い藤原綾と早坂晶のリアルな15センチサイズフィギュア「スーパーリアル麻雀 ビーチコレクションフィギュア」。デザイン違いの水着2種をまとった計4種類が用意されている。そして8月には、5キャラをデフォルメした「フィギュアキーホルダー」が発売となる。前述の2人に麻比奈百合奈、遠野みづき、ショウ子を加えたラインナップなのだ。今年の夏は、スーパーリアル麻雀がプライズで盛り上がる。人気が高まれば、シリーズ新作のリリースに繋がるかも。



復活第一弾の「スーパーリアル麻雀ビーチコレクションフィギュア」

VF4大会がビデオ・DVDで続々登場

あの興奮が蘇る！　東京大会そして全国大会がキミのものに！

全国大会が成功裏に終わり、まだまだ盛り上がるを見せるVF4。その勢いに再び火を付けるかのようにVF4大会のビデオやDVDが続々と登場しているぞ。まずは、昨年9～10月にかけて行なわれた「VF4東京大会〈ファーストトーナメント〉」のビデオ。セガ・アミューズメント東京の45店舗・1346人が参加したこの大会の模様を完全収録しているぞ。セガ公式の通販サイト・ドリームキャストダイレクトで購入できる。税込価格1500円。

そして、総参加人数4万人を超えた「VF4 格闘新世紀 全国決勝大会」は、DVDで3月28日に発売となる。当日行なわれた全64試合を完全収録（120分、2枚組）、対戦中のテクニックや駆け引きはもちろん、プレイヤーの心理状態まで見えてきそうだ。会場に行けなかったとしても、これがあればあの興奮を体験できるぞ！

[illegible]




VF4格闘新世紀DVD（左）と東京大会ファーストトーナメントVIDEO（右）。バチャっ子必携！

NEWS

セガ、コンテンツ配信事業を開始

一般家庭へゲーム・PCソフトを配信する流通システムを構築

セガはゲームや各種PCアプリケーションソフトをブロードバンドネットワークで一般家庭に配信するシステムを構築し、ISP（Internet Services Provider）企業へ供給、ビジネス化へ向けて検証試験を開始している。

このシステムの特徴は、コンテンツ配信サーバーを極力ユーザーの近くに置き、インターネットの渋滞に左右されない高速通信を実現すること。また、PC版「ファンタシースターオンライン」と同様にオープンISP方式を採用することで、新しいネットワークゲームのビジネスモデルを構築していく（図1）。

セガは基本システムとゲーム等のコンテンツ提供を行ない、配信事業そのものはISP企業が運営する（図2）。すでに昨年12月から、日本テレコム（サービス名ZAQ）と関西マルチメディアサービス（同J-DSL）で試験がスタートしている。セガはコンテンツ供給会社として、「ファンタジーゾーン」「バーチャコップ2」「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」など5タイトルを提供している。なお、このシステムへの試験参加を表明しているISP企業は、KDDI（DION）、東京通信ネットワーク（TTnet）、日本電気（BIGLOBE）など13社。コンテンツ会社は、アスキー、アドビシステムズ、ガイナックス、タイトーなど16社（数字はいずれも1月末時点）。

セガはモニター試験により技術的な検証を行ない、さらに多くのコンテンツ会社の協力を得て、ゲーム・PCソフト・映像・音楽などすべてのブロードバンドコンテンツの配信環境を早急に整備する計画である。

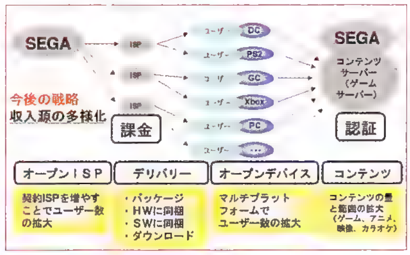


図1：ネットワークビジネスモデル

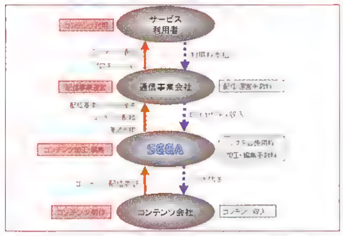


図2：コンテンツ配信のビジネスモデル一例

EVENT

セガモバで「SEGA-AM2」を手に入れよう！

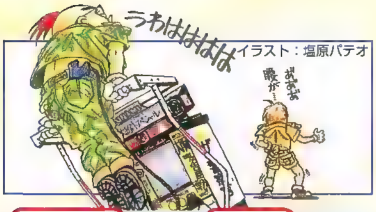
携帯電話を利用した会員システム「セガモバイルフレンズ（セガモバ）」ではいろんな待受画像をダウンロードできるが、2月からはブランドとして定着した「SEGA-AM2」ロゴがサービス開始となったぞ。社名ロゴのほかにも、「VF-NET」やVF4サウンドトラックをリリースしたサウンドレーベル「AM2-MIX」のロゴもあるのだ。セガモバ会員になって早速ダウンロードしよう。

セガモバサイト　http:segamoba.jp
ダウンロード方法：Siteへアクセス→メニュー⑥ホイント照会・交換→デジタルコンテンツ→開発スタジオ「SEGA-AM2」→社名ロゴ（orSOUNDorVF4）→ロゴデータ決定→待受用URLが添付されたメールが到着→URLクリックすると待受画面登場

てあたりしたいゲームリスト　（2002年2月15日時点）

●2002年2月発売予定のタイトル		
THE KING OF ROUTE66	SEGA-AM2/セガ	トレーラードライブ
ハードパンチャー はじめの一歩2～王者への挑戦～	タイトー	パンチング
GUITARFREAKS 7thMIX	コナミ/コナミマーケティング	ギターシミュレーション
drummania 6thMIX	コナミ/コナミマーケティング	ドラムシミュレーション
beatmania7thMIX keepin' evolution	コナミ/コナミマーケティング	DJシミュレーション
バズボール	ナムコ	メダルプッシャー
すごろチックJAPAN	ナムコ	メダルプッシャー
美肌惑星	ナムコ	全身写真シール機
上海～三國闘牌儀	童/サンソフト/タイトー	麻雀牌パズル
●2002年3月発売予定のタイトル		
頭文字D Arcade Stage	セガ・ロッソ/セガ	ドライブ
METALSLUG4	メガエンタープライズ	アクション
Virtua Athlete	ヒットメーカー/セガ	対戦型スポーツ
X-TRAILレーシング	コナミ/コナミマーケティング	レーシング
ルパン三世 THE TYPING	ワウ エンターテイメント/セガ	タイピング
熱チュー！プロ野球2002	ナムコ	スポーツ・野球
ライジンピンポン～ストリートタッキューバトル～	タイトー	ストリートタッキュー
太鼓の達人3	ナムコ	太鼓
パニクルパネクル	ナムコ	アクションパズル
GⅠ-ウイニングサイアー-	コナミ/コナミマーケティング	競馬メダル
モンスターゲートⅡ	コナミ/コナミマーケティング	メダル

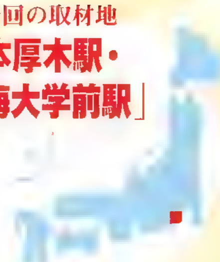
クロスファイアー	タイトー	メダル
とめばあちゃんの駄菓子屋	タイトー	プライズ
●2002年4月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
ファンキューブ4〈4月〉	ナムコ	ビデオメダル
グラスでドンピシャ！〈4月〉	ナムコ	プライズ
The Maze of the Kings〈5月〉	ヒットメーカー/セガ	ガンシューティング
GUILTYGEAR XX〈春〉	アークシステムワークス・サミー/サミーアミューズメントサービス	2D対戦型格闘
怒首領蜂大往生〈春〉	ケイブ	シューティング
WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002〈春〉	ヒットメーカー/セガ	スポーツ・サッカー
麻雀格闘倶楽部〈春〉	コナミ/コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀
ドッグステーション〈春〉	コナミ/コナミマーケティング	タイピング
G-taste 麻雀〈春〉	彩京	麻雀
MARTIAL BEAT〈春〉	コナミ/コナミマーケティング	体汗武道アクション
テクニクビート〈春〉	アリカ/ナムコ	テクノアクションパズル
ソウルサーファー〈夏〉	セガ・ロッソ/セガ	体感スポーツ
ソウルキャリバーⅡ〈未定〉	ナムコ	格闘
スマッシュコート プロトーナメント〈未定〉	ナムコ	テニス
魔斬-MAZAN-〈未定〉	ナムコ	剣術
ナイス☆ツッコミ〈未定〉	ナムコ	漫才ツッコミ
エイリアンスナイパー〈未定〉	ナムコ	ガンシューティング
ムサピィのチョコマーカー〈未定〉	エコール・ソフトウェア	知感パズル



桃太郎隊長
メタル刑事のぜい弱さは何かね？　足の短さには共感するがね。

ひで隊員
本厚木には何度も来てるクセに、駅構内から今回初めて出た怠け者。

今回の取材地
「本厚木駅・東海大学前駅」



日本縦断 ゲームセンターマップ

慢性ネタ不足のゲーセンマップに、読者からの地元ゲーセン情報が届いたぞ！　今回は小田急線の本厚木駅と東海大学前駅周辺にあるゲーセンを調査してきた！

※記事中のデータは、取材を行なった1月下旬の内容によるものです。　情報提供：厚木市　星ななみ様



「赤い風船」ビルが目印
アミューズメントパークギガス

●厚木市中町3-13-4　赤い風船厚木ビル2F
☎046-222-0268
●営業時間：12:00～24:00（一部深夜営業の区画あり）

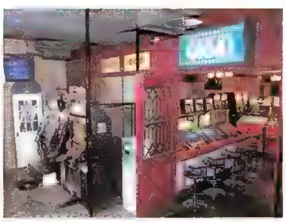
音ゲープレイヤーの間では機種の豊富さ、料金の安さで有名なお店。店内はアメリカンテイスト溢れるデザインだ。携帯・PHSのメール会員になると、リアルタイムで新入荷タイトル情報が届く。



入り口付近はビーマニコーナー。大勢が順番待ちできる広いスペースだ。



50円コーナーには、まだ新しい作品もちらほら。奥にビリヤードスペースもある。





軽食スペースのDINER。ここと、ビリヤードコーナーが深夜営業になっている。

スタッフより
広い店内にメダル、50円、軽食コーナーがあります。ゲームはバランスの取れたラインナップになっています。

http://www.akaf.co.jp/aga/againdex.html

最新タイトルを大量入荷、筐体もカンペキ
シルクハット本厚木A1店

●厚木市中町2-5-5
●営業時間：9:00～24:00

3Fと4Fがビデオゲームで、120台以上もの筐体が並ぶ。期間限定入れ替え制の「レトロゲーコーナー」は、リクエストもOK！



『VF4』は1プレイ50円で台数は4台。闘って経験値を上げるのだ！



1号店から歩いて1分のシルクハットA2店。プリクラが機種も豊富で人気。



A2店3Fの店内。ガンシューやドライブ、音楽ゲームも豊富なのだ。





『三国戦紀～武将争覇～』が四人同時プレイ可能。シリーズ全作そろっている驚愕の事実。

スタッフより
メダルは『モンスターゲート』。ビデオゲームは『VF4』や『バーチャロンフォース』など、人気機種満載です！



前々号において我々ゲーセン探検隊が「ネタくだせえ！（byいっき）」と悲痛に訴えたかいがあった……。星ななみさん、いいロケーションを紹介してくれてありがとう。まだまだネタ募集中なので、「私の街のゲーセン情報」をゲセマプ宛に送ろう。宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは　location@arcadiamagazine.com

アイコン情報 格闘ゲームが盛んな店 / 音楽ゲームが盛んな店 / シューターが集まる店 / メダルゲームが多い店 / 全般的に料金設定が安い店 / レトロゲームが充実している店 / 連射装置などのサービスのある店 / アルカディアクーポン加盟店

音楽ゲームのボリュームMAX！

ゲームプラザ アルファルファ

●厚木市中町2-2-8 厚木センタービルB1
☎046-221-5561
●営業時間：10:00〜24:00

音ゲーを大音量で楽しみたい人にオススメ。新作を複数台入荷するので、順番待ちになることも少ないハズ。


夕方はここが人で埋まる！ 厚木ドラム塾の総本部がここというウワサ。



50円ビデオコーナー。ほかのお店には無いゲームがそろっている。

スタッフより

最新ビデオゲーム続々入荷（50円より）。ビーマニシリーズインターネットランキング上位者が多数来店しています。

http://www.atsugiplaza.com

ゲーム大会を数多く開催

ゲームインファンファン本厚木店

●厚木市中町2-1-6
☎046-294-0166
●営業時間：9:00〜24:00

1Fのビデオゲームフロアには格闘ゲームマニアが集まり、大会の特訓に打ち込んでいる。2Fはメダルフロア。


「ガンダム」「DX」の8台を円状に配置。粋なレイアウトだ。



最近は「VF4」の上級プレイヤーが多いとか。チェックせよ！

スタッフより

今年からGCNに加盟し、GCN主催の大会はもちろん、当店独自の大会も開催中！ スロット設定6（一番出やすい設定）のイベントも熱い！

3月中に ガンダムDX 大会を予定

http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/

「バーチャロンフォース」ニューバージョン稼動中！

パームトップス

●厚木市中町4-15-9
☎046-223-7157
●営業時間：10:00〜24:00

ビデオ・大型筐体（セガ系中心）・メダルがバランスよく置いてある。2Fはバッティングセンター。


そして「バーチャロンフォース」だ。取材日が雨にもかかわらず、この盛況。



直営店だけあって「VF4」の人気も上々。有段者の姿も多いぞ。

スタッフより

名前では分かりづらいですが、実はセガのお店です。本厚木駅北口から、ヨーカドーさんからオックス（コンピュータ館）さんを目印にして下さい。

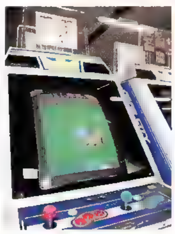
（セガモバ）http://segamoba.jp

カプコン＆SNKの対戦台多し

GAME PARK

●厚木市中町4-1-13 椎崎第3ビル2F
●営業時間：10:00〜24:00


格闘は「ヴァンパイア」「ストゼロ」「K.O.F」シリーズが対戦台で置いてある。


1985年製WOOD PLACE社の「キング オブ ボクサー」を発見してしまった。

ゆったり落ち着いて遊べる店。ゲームは、ちょいと古めだが、時代を超えて遊べる名作がそろっている。



スタッフより

全台50円のお店です。懐かしいタイトルもあるので、ぜひ一度来てみて下さい。


「ファンタジーゾーン」の横には「ずんずん教の野望」が！ 狙ってる？

「ビーマニⅡDX6th」までもが50円！

アミューズメント イミグランデ厚木中町店

●厚木市中町2-11-10 ダイヤモンドビル1〜2F
☎046-223-0447
●営業時間：10:00〜24:00

ビーマニと「VF4」が1プレイ50円でリーズナブル。2Fメダルフロアでは「モンスターゲート」が稼動中。


ビーマニシリーズが50円でファンには天国！ コーヒーサービスもあるぞ。




「G-Ⅰリーディングサイヤー-Ver.3」に集中するプレイヤーたち。熱い。

スタッフより

音楽ゲーム50円！ メダル250枚1000円!! とにかく安いです。豪華景品も多数あり。ぜひ一度ご来店下さい。メダルゲームはイミグランデで！

国道沿いのファミリー向けゲーセン

セガワールド厚木田村町店

●厚木市田村町6-19
☎046-295-9219
●営業時間：10:00〜24:00

プライズの景品が豊富で、おもにファミリー層をターゲットに展開。セガモバ端末でサービス実施中。


とてもポップなデザインの店内。カワイイもの好きな人には嬉しいハズ。



セガの大型筐体はたっぷりあるぞ。「マジカルトロッコ」やるべし。

スタッフより

国道246沿いで遊ぶなら駐車場完備のココ。ご家族でもカップルでも楽しめます。スターホースなどもそろってます。セガモバ入会キャンペーン実施中！

（セガモバ）http://segamoba.jp


「VF4」も50円が普通になってきたね。100円で1000回遊ぶと10万円で少し割高な印象があるけど、50円ならジャスト5万円。こりゃおトク（?）！ ちょっと出遅れたかなー、という男たちも速攻でバーチャデビューしてみるといいだろう。探検隊の段位？ 聞くなよ……。格ゲーがダメなら、「モンスターゲート」や「バーチャロン フォース」で決まりっす！

HP連動企画で飽きさせない
プレイアイシー 東海大学前店

●秦野市南矢名1-15-1
☎0463-77-2115
●営業時間：10:00～23:50

ベストの状態を提供するのが店の方針。ビデオものの入荷は早い。細かい作りのHPは一見の価値があるぞ。


四人対戦絶好調の「ガンダムDX」。2月には大会もあったのだ（望参照）。




1Fは『ダビオナII』と音ゲー、2Fはビデオゲームがメインになっている。

スタッフより
新製品が多数そろい、明るく清潔感のあるお店です。従業員もさまざまなタイプの人がいて楽しいです。

月間ハイスコアグランプリ
週間ゲームグランプリ

http://www.play-ic.com

インベーダー時代からの老舗店
ゲームセンターシャトルII

●秦野市南矢名2-10-20
☎0463-77-3303
●営業時間：9:30～24:00

20円のサービス台やコピー機まである、昔ながらの学生向けゲームセンター。夏以降に改装予定があるそうだ。


バーチャロンシリーズのファンが多い。『VO4』入荷はもうすぐ!?


『VF4』もVF-NET対応で対戦になっている。最新ゲームも多数だ。




対戦ゲームが横一列にズラリ。2Dゲームが人気のようだ。

スタッフより
対戦ゲームがメインで、『ガンダムDX』『VF4』など連日学生の熱気が充満。オール50円で大人気。

東海大学駅前



ゲームセンターコパ

●秦野市南矢名3-9-6
☎0463-78-0602
●営業時間：10:00～24:00

外観や店内はレトロな雰囲気だが、ビデオゲームは新作がしっかり用意されている。レゲーも味のある作品が多い。


シューティング、パズルゲーム、アクションゲームと腰を据えてやるゲームが多い。




ここでは『KOF2001』が大人気。対戦台とシングル台の両方を配置。

スタッフより
店内明るくグッド！　機種も豊富で気軽に入って楽しめる大学直前の店コパ。近日店内改装予定。

ゲームセンターコパIII

●秦野市南矢名2-19-5
☎0463-78-0610
●営業時間：10:00～24:00
　日祝祭日：12:00～24:00

現在スコア集計はしていないが、リクエストすれば連射装置や特殊スイッチを取り付けてくれるぞ。集えスコアラー！


ビデオゲームがメインの店内は、やっぱり1プレイ50円。プレイ代が助かる。




ベーマガやゲーメストのスコア記録帳。現在は集計してない、残念。

スタッフより
ビデオを中心にしている入りやすいお店です。対戦台も多数稼動しています。皆さまのご来店お待ちしています。昔のハイスコアノートも残ってます。


数年前に受験の下見でこの地に赴いたときも上記のゲーセンで遊んだのだが、雰囲気が全く変わっていないままだった（ICは違ってたけど）。一緒に下見した友達と「こんなにレゲーから新作まであるゲーセンがあったら、ゲーマーは卒業ヤヴァイよなあ……」と笑っていたっけ。この春から東海大学生になる皆さまは節度を守って遊びましょう。

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

5位　ことばのパズル もじぴったん

Pick Up!



今月の初登場5位は「ことばのパズル もじぴったん」。パズルゲームのランクイン自体が久方ぶりだが、昨年のAMショーから高い評判があったことが裏付けられたようだ。瞬発力はともかく、この手のゲームはロングセールスが期待される。そのあたりに注目したい。

メーカー　ナムコ
ポイント　45.2

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	Virtua Fighter 4<SEGA-AM2/セガ>	232.3
2	2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト/開発・販売元：カプコン>	187.1
3	4	THE KING OF FIGHTERS 2001<開発：イオリス、ブレッツァソフト/販売元：サンアミューズメント>	116.1
4	3	鉄拳4<ナムコ>	46.8
5	初	ことばのパズル もじぴったん<ナムコ>	45.2
5	6	Power Smash2<ヒットメーカー/セガ>	45.2
7	初	斑鳩<トレジャー/セガ>	40.3
8	5	VIRTUA STRIKER3<アミューズメントヴィジョン/セガ>	37.1
9	7	TETLiS T.A. PLUS<アリカ/彩京>	30.6
10	8	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001<カプコン>	19.4

※ランキング中のタイトルが赤いものは初登場のゲームです。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

2位　DERBY OWNERS CLUB II

Pick Up!



前回の9位から、大幅なランクアップを果たした『DOC II』。ここにきて順位が上がってきたのは、時間が経ち遊び方が見えてきたことで、発売当初、大幅な変更点に対し静観していたマニアにも再び火が着いたからだろう。前作同様ロングヒットとなるか？

メーカー　ヒットメーカー/セガ
ポイント　96.1

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	drummania5thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	131.7
2	9	DERBY OWNERS CLUB II<ヒットメーカー/セガ>	96.1
3	1	pop'nmusic7<コナミ/コナミマーケティング>	85.4
4	7	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FORCE<ヒットメーカー/セガ>	81.9
5	4	beatmania II DX 6thstyle<コナミ/コナミマーケティング>	74.7
6	8	ルパン三世 THE SHOOTING<ワウ エンターテイメント/セガ>	60.5
7	5	湾岸ミッドナイト<ナムコ>	58.7
8	3	GUITARFREAKS6thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	56.9
9	-	スリルドライブ2<コナミ/コナミマーケティング>	48.0
10	5	太鼓の達人2<ナムコ>	39.1

マスメダルゲームランキング

3位 MONSTERGATE

Pick Up!



「今までにない」とはまさに本作のためにあるような言葉だ。マンネリだったメダルゲームのジャンルに一石を投じた話題作。その新しさは誰もが認めるところ。

メーカー　コナミ/コナミマーケティング　ポイント　102.6

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	STAR HORSE 2001<セガ>	183.2
2	GI LEADING SIRE Ver.3<コナミ/コナミマーケティング>	164.8
3	MONSTERGATE<コナミ/コナミマーケティング>	102.6
4	ROYAL ASCOT II<セガ>	73.3
5	ドラゴンパレス 龍龍行進<コナミ/コナミマーケティング>	58.6

シングルメダルゲームランキング

4位 MULTGAME 8WAYS BLUE

Pick Up!



1台の筐体で『ULTIMATE』『BONUS SPIN JOKERS DOUBLE』『PATRIOT』のスロット3種から、一つを選んで遊ぶことができる。自分のスタイルに合ったプレイができるのが売り。

メーカー　アルゼ　ポイント　61.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	WINNING TUNNEL BONUS SPIN Z<アルゼ>	156.4
2	FANTASIA STATION MG003<アルゼ>	69.1
3	MULTI GAME 8 WAYS RED<アルゼ>	65.5
4	MULTI GAME 8 WAYS BLUE<アルゼ>	61.8
4	BONUS SPIN JOKERS WILD<アルゼ>	61.8

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
麻生アミュージアム	北海道札幌市北区北40条西4丁目1ー1 パボッツ麻生ビル1階	☎011-736-6166
Amusement Park BIG APPLE	埼玉県さいたま市宮町1-9 湯沢ビル1階	☎048-642-3053
アミューズメントプラザマルシン	愛知県刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
クラブセガ札幌	北海道札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
ゲームインみとや三河島	東京都荒川区西日暮里1-37-17	☎03-3806-0019
ゲームナイスデイ	佐賀県佐賀市本庄町本庄506-9	☎0952-25-4448
GAME−NEWTON	東京都板橋区志村3-24-3 高橋ビル1階	☎03-3558-9766
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3階	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア パーティー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4階	☎042-724-1477
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3階	☎03-3200-0884
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4階	☎03-3496-5856
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階	☎0426-48-1288
ゲームフジ船橋店	千葉県船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1階	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5－15－7	☎096-362-2711
札幌アミュージアム	北海道札幌市北区北6条西6丁目1-2	☎011-281-3606
新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平ビル内	☎03-3352-1637
スガイ24	北海道札幌市北区北23条西4 4丁目2-39	☎011-757-8540
スペースV1 廿日市	広島県廿日市市本町4－23	☎0829-34-3311
立川オスローゲーム第1店	東京都立川市曙町2-3-2 高柳ビル2階	☎042-527-9399
立川オスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2階	☎042-529-7837
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル	☎092-724-5971
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1階	☎0471-63-9844
ハイテクランドセガアピオン	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1・2階	☎06-6645-7692
ハイテクランドセガ渋谷	東京都渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1階	☎03-3409-4737
ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2－13－9	☎045-313-6435
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2－11－11	☎029-274-4124
プラネットギオ	東京都杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1階	☎03-3220-3402
プラボ京都南店	京都府向日市森本町15-7	☎075-924-6262
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033
八千代プレイランドカーニバル	千葉県八千代市八千代台東1－6－17 八千代コパボウル1階	☎047-485-2235

メダルゲームで遊んでいますか？　アンケート結果

今月の月替わり読者ランキングはメダルゲームで遊ぶか否か。総得票をYESとNOに分け、さらに内訳に詳細を記した。

読者の大半が思い描いている通り、やはり読者の中でメダルゲームをプレイする人は3割にも満たない。その中のゲームの割合も多種多様だ。定番のプッシャーやスロットなどに人気が集中するが、いわゆる「こうしたジャンル」で括られてしまうほど、個々の製品名としての認知度が低いのではないか、とアンケートの主催者側が思ってしまうほどでもある。つまり、家庭用ゲーム機の用語で「キラーソフト」と呼ばれるハードの売上を引っ張っていくタイトルが存在するが、それに値するメダル機に乏しいのではないか、ということだ。

また、プレイしない理由の過半数を超えている「興味がない」という意見は耳が痛い。小誌としてもビデオゲームだけでなく、広く興味を持ってもらいたいと願っている。暇つぶしにでも遊んでみてはいかがかな？

メダルゲームで遊んでいますか？　YES 26%　NO 74%

YES	**26%**
スロット	21.3pts
メダル落とし	18.6pts
プッシャー	12.0pts
競馬・競艇	11.5pts
ビンゴ	8.2pts
NO	**74%**
興味がない	54.4pts
金がかかる	17.7pts
近所の店に置いてない	6.8pts
換金できればヤル	3.4pts
ギャンブルっぽいから	2.7pts
遊び方が不明瞭	2.7pts

このデータは400通のアンケートハガキを無作為に選び、集計した結果です。

第十五回

魂を籠める者

株式会社 ナムコ

ナムコはプリクラ文化に対して本気でやっていきます

── 自己紹介を兼ねて、長田さんが携わってきた仕事などを教えて下さい。

長田　私がナムコに入社した当時、花博というイベントがあり『ギャラクシアン³』と『ドルアーガの塔』を公開していました。ゲーム制作より、もっとエンタテインメントな事をしたいと、わがままな志望をして企画事業室という部署に配属させてもらえました。そこでは、テーマパークのアトラクション製作という仕事をやっていて、ワンダーエッグ、たまご帝国、ナンジャタウンと携わりました。ナンジャタウンは、二期オープンまで携わっていたのですが、せっかくナムコにいるのだからほかの世界もあるだろうと……入社したときに専務（当時）から教えてもらった言葉を思い出したんです。

「何でもできる人間になりなさい。一度に二つ三つ並列にできる人間になりなさい」テーマパーク製作で培った経験を別の経験に生かせるようにしようと、思っていました。

アトラクションは、遊びに来ていただいたお客様が、何を持って帰れるかが大事で、「おもしろかったよね！」とか、「こういった遊びもあるんだ！」　という発見と楽しい記憶と共に、何か期待感を持って帰ってもらえたらいい！　と思っています。

よく、「お客様と恋愛感情を持つような開発をしよう！」と言われるのですが、それを地でいけるのがアトラクション開発だったんです。そしてそれを何かさまざまな仕事に活かしたいという気持ちが大きくなって、異動を願い出ました。

── 異動後はどういった仕事に携わってきたのですか？

長田　アーケードゲームも作りましたが、大掛かりなもので、ワンダーパーク岐阜というロケーションに『ナムコレーシングデベロップメント（以下NRD）』という実車サイズの稼動筐体に乗れるレースゲームを作りました。

この『NRD』というのはレーシングゲーム専門の研究所ですよ、というバックストーリーで、ナムコが実際に開発してきたさまざまなレースゲーム『ポールポジション』、『ファイナルラップ』、『リッジレーサー』などレースゲームを開発するために、レースゲームの世界を再現し、レースカーのセッティングや性能をテストしながら開発していく研究用のマシンがあってと、つめていったら実に楽しそうな「レースゲーム開発研究所」の世界が出来あがっていきました。『NRD』では、『リッジレーサーV』を開発中でテストドライバーを募集中という設定で、お客様にテストドライバーになってもらおう。というコンセプトに行き着きました。

そこは表に出さないで、気付く人だけ気付いてくれればいい裏ストーリーみたいなものですね。これは映画製作的な手法で、ワンダーエッグ以降、すべて、最初に世界観を作りながら物づくりをしてきました。リアリティのある世界観があれば、ゲーム仕様は必然的に決まっていきます。

── そこから一転して、『美肌惑星』となるわけですね。ここ最近、いわゆる「プリクラ」が盛り上がってきた要因というのは何なのでしょうか？

長田　やはり画質の向上が一番大きいのではないでしょうか。そのターニングポイントは『劇的美写』、それと『フラッシュショット』ですね。

彼女たちにとって重要なのは、今の自分より綺麗に撮れるということ。理想の自分に近い写真が撮れるという事なんですよね。

第一次プリクラブームが沈静化した後に登場した、ポケットカメラなどのブームがありましたよね。でも、当時の「プリクラ」よりは綺麗に写ったけれど、今の「プリクラ」に比べると綺麗に写らないんです。

今の「プリクラ」はそういうニーズに応えられるクオリティなんです。機械ですが、プロの隠し味のような、ライティングやプリントアウトへの処理などが突き詰められているんです。



株式会社ナムコ
第二開発本部 開発企画二部 係長

長田 隆一

おさだ・りゅういち

生年月日・1965年12月27日
出 身 地・鎌倉
学　　歴・1990年東海大学工学部卒
職　　歴・同年ナムコ入社後、アトラクション、ロボット、アーケードゲームなどさまざまなジャンルの開発を行なう。
趣　　味・ウインドサーフィン、ロングボード、スキー、映画鑑賞



■美肌惑星

全身シール機では後発のナムコが開発した『美肌惑星』。ただのシール機と侮ることなかれ！ アトラスの初代『プリント倶楽部』の登場から約七年。その間に蓄積された、膨大な「プリクラ」文化のノウハウが詰め込まれているマシンなのだ。

また、技術的な面でも、露出やライティング、カメラの角度、プリント技術などプロのカメラマンも関わり、さまざまな工夫が施されている。

男友達だけで撮るのには、相当な勇気が必要になると思うが、昔の「プリクラ」とは別物であることを確認する意味でも、一度試してみてはいかがかな？

http://www.namco.co.jp/

やはりどれだけ自分が綺麗に撮れるかというのが彼女たちの中では重要なんです。彼女たちには微妙な違いが分かるんです。何でもそうですが、好きだから分かる事ってあると思うんですよ。どれだけ綺麗な写真、どれだけ彼女たちを納得させることができるかがポイントになっています。彼女たちは出来上がりの写真で判断するわけです。だから極端な話、機械に対するブランド志向がなく、結果がすべてなんですよね。

── 今後の「プリクラ」という文化はどうなっていくのでしょうか？

長田　女子高生は写真を撮って、さらにその写真を友だちと交換したり、コミュニケーションを取ることを含めて、名詞ではなく動詞や形容詞として「プリクラ」という文化を持っています。

『美肌惑星』では、「超美肌画質」ということで、特に肌が美しく撮影できることにこだわると共に、撮った写真で心理診断をするという、新しい遊びにもこだわりました。これが、女子高生たちに受け入れられているんです。

画質がどんどん綺麗になっていく中で、その先は何？　といったことが重要になってくると思います。この先は、画質だけではなく、新しい遊びの要素が大事になっていくでしょう。すでにインターネット対応などを含め、各社、手を付け始めている状態です。

── その勝負が見えてくるところは？

長田　二年後くらいですかね。勝負のかけどころは来年でしょう。

高画質の次にある、遊びの部分が重要になるのであれば、いよいよ、我々の出番になります。プリクラを撮って、きれいな写真と共に、ワクワクする楽しさを持って帰ってもらえたらいい、と思っています。

「プリクラ」を含め、日本のゲームの文化というものは世界に対して胸を張っていけると思っています。ビジネスとして成功することと同じくらい、どれだけ良質な文化を育てていけるのかを考えていきたいですね。

ナムコはプリクラ文化に対して本気でやっていきます。その第一弾となるのが今回の『美肌惑星』です。今後も期待していて下さい。

── 本日はありがとうございました。

（2002年2月　ナムコ横浜未来研究所にて）



2002.3.28 ON SALE
Virtua Fighter 4
バーチャファイター4
格闘新世紀 全国決勝大会
鳳凰誕生
2002.2.3 ZeppTokyo
To all the virtua fighters moving with crowd
Including all the 64 exciting battles!
激戦、64試合完全収録
―DVDビデオ2枚組のボリュームで綴る、格闘新世紀その激闘のすべて―
全編、屈指の好カード
……矢永（ラウ） vs ネオ・タワー（ジャッキー）……
…………バイアグラウ（ラウ） vs ススキノラウ（ウルフ）……
……セガール（ウルフ） vs アストロ（ウルフ）……
…………ちび太（リオン） vs ナポレオン（ジャッキー）……and more!
時代とともに加速する、
すべてのバーチャファイターたちへ――。
2002年2月3日――。雨が降ったにもかかわらず、会場となったZepp 東京は
3000人を越す来場者で埋め尽くされた。拍手、声援、罵声、そして歓喜の声――。総参加人数40000人以上という、
史上空前のゲーム大会の幕は上がった。全国各地から激戦を勝ち抜き、集まった64人の選手たちの最高の試合。
格闘新世紀、いまここに新たなるバーチャファイター神話が誕生した――!
【ファミ通DVDビデオ】
バーチャファイター4 格闘新世紀 全国決勝大会 ―鳳凰誕生―
enter brain
DVD VIDEO
■ 発売日:2002年3月28日 ■ 標準価格:5800円（税抜き） ■ JANコード:45-41993-01099-8 ■ SLBM-00004
■ お問い合わせ:株式会社エンターブレイン営業局（TEL:03-5433-7854）
■ ホームページアドレス:http://www.enterbrain.co.jp/ ■ お取り扱い:お近くの量販店、ゲームショップにて
©2002 ENTERBRAIN,INC. Original Game © SEGA CORPORATION © SEGA-AM2 Co., LTD. / SEGA CORPORATION, 2001

多くの技を駆使して上達しよう!!
Strategic Accelerator

目標はクリアで180チェーン!

CHAIN COMBO PATTERN

前号に引き続いて、Chapter 02のチェーン・パターンを追究! 180チェーン到達も遠くない……。

Text：伊勢猫

今号は、Chapter 02でチェーン数を伸ばせる3カ所の新パターンを解説。ブロック地帯で力の解放を使用するパターンは、以前に掲載した移動ブロックの初期配置がどちらでも可能な汎用パターンの発展版。ブロック地帯後に設置されたジェネレータは、直後のパターン変化に注意すること。弾幕地帯後にあるジェネレータは、直前のパターンを変更して対処していこう。

チェーンパターン難易度

EASY ← → HARD

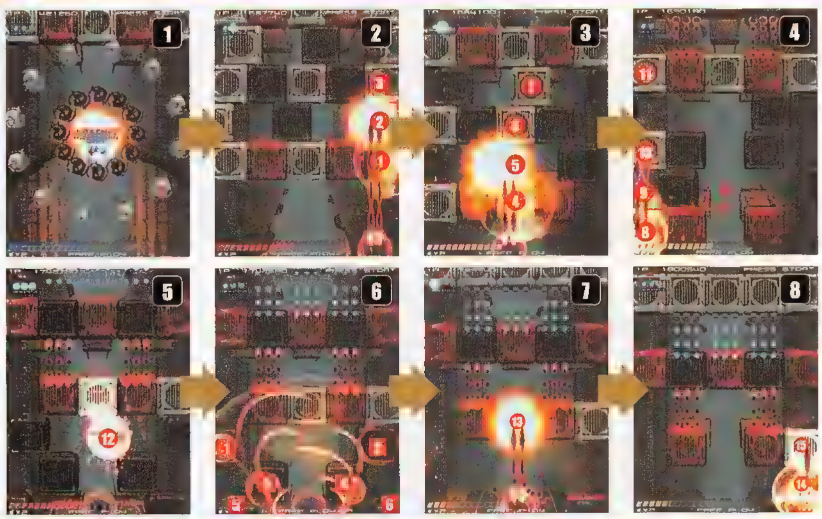
D < C < B < A < S

難易度について
各パターンの難易度は、編集部が独自の判断に基づいて難易度のランク付けをしたものです。



プレイ回数を重ねて、ようやくパターンが安定したと思ったら……。チェーン・パターンの組み替え＆研究を繰り返す毎日です。

※本稿の攻略はNORMALモードで通常ゲームに対応したものとなっています。



Chapter 02 AREA B 難易度 D

Chapter 02のステージ・デモ後の移動ブロック地帯で、力の解放を使ってチェーン数をアップ。まず、直前の追加編隊を同属性で破壊して、力の解放ゲージを補充（写真1）。移動ブロック地帯に入ったら、右側のブロックに1列目の白ブロックが重なるタイミングを見計らって、ツインショットで3列目まで破壊（写真2）。そのまま中央のブロックまで移動して、今度は1～4列目の白ブロックを撃ち抜く（写真3）。同じ要領で左側の1～3・5列目の白ブロックを破壊し、矢印のように移動（写真4）。正面に移動してきた12個目の白ブロックを画面下で破壊する（写真5）。これでチェーンステータスが初期段階へ戻るので、周囲の黒ブロック6個に対して力の解放（写真6）。残しておいた中央5列目の白ブロックを破壊して、最後に右側の4・5列目を破壊していけばいい（写真7～8）。

Chapter 02 AREA C 難易度 B

2回目のジェネレータ地帯は、右側の白バリケードをショットで破壊後、黒属性の力の解放で左側の黒バリケードを速攻破壊してスタート。まず始めに、画面内へ入ってきた虎鶫編隊を①～③の順番で撃ち、虎鶫（白）の間をキープしたまま右方向へと移動して、④・⑤の虎鶫編隊（黒）を破壊（写真1～2）。ジェネレータへ逃げ込む前に⑥の虎鶫編隊（白）を撃ってから、属性変更して⑦・⑧を撃っていこう。



Chapter 02 AREA B 難易度 C

1回目のジェネレータ地帯は、画面下に自機を固定して、白ブロック＋虎鶫×2→黒→白……と、交互に3機ずつ撃って10チェーン。11チェーン目の虎鶫（白）×3＋1機の虎鶫（白）を撃って、すぐにシングルショットを1発撃つ。これで歌鵯（白）を破壊しつつ、5機目の虎鶫（白）で12チェーン（写真1～2）。後は弾幕を抜けながら、左右の歌鵯→正面の歌鵯（黒）×3を破壊後、黒属性で力の解放をしていく。

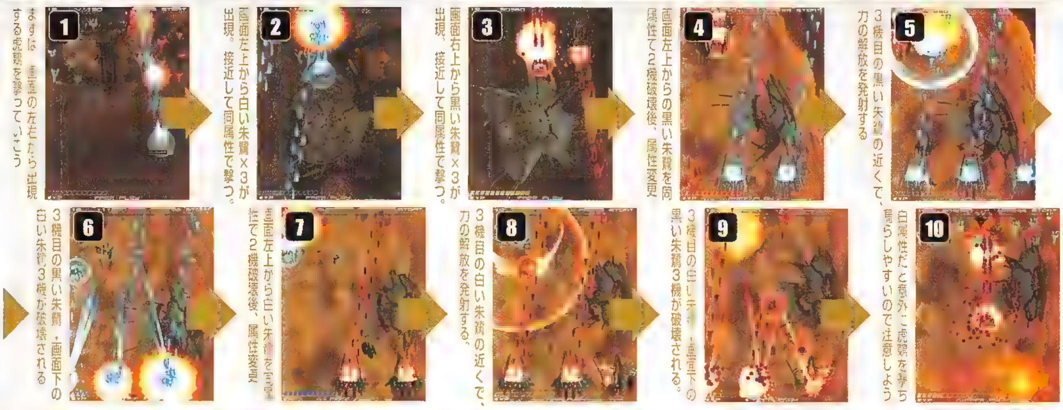


SCENE 1 ステージスタート～朱鷺ラッシュ

スタート直後に画面の左右から出現する虎鶫の9機編隊は、画面中央よりやや右寄りの位置で待ち構え、黒→白の順にショットで全滅させるといい。

注意したいのは、写真4～5および写真7～8の場面。画面左上から出現する朱鷺編隊の1～2機目は密着状態で撃ち込み、破壊直後に撃ち返し弾をすべて吸収するのがポイント。遠距離から撃ち込んで破壊すると、撃ち返し弾が散ってしまい、その後の属性変更が遅れるので非常に危険だ。

写真10の追加編隊は、中央の交喙編隊を先に撃ってしまえばOK！



Chapter 04

本作で最高の盛り上がりを見せるChapter 04。生き延びることすらキツいこの最大の難関で、果たして、どこまでチェーンを狙うことができるか？

Text : RED

現実 -Reality-

目標チェーン：210 Chain
目標スコア：695 万 pts.

STAGE STORY

渓谷を越えた森羅が目にしたものは武将「鬼羅」の率いる大部隊であった。圧倒的な力と巨大さを誇る仏鉄塊「鶚」(ミサゴ)に対し、天内の導き出した戦略は、接近戦により数箇所の弱点部を破壊することだった。

SCENE 2 「鶚」内部：歌鶫ラッシュ前半

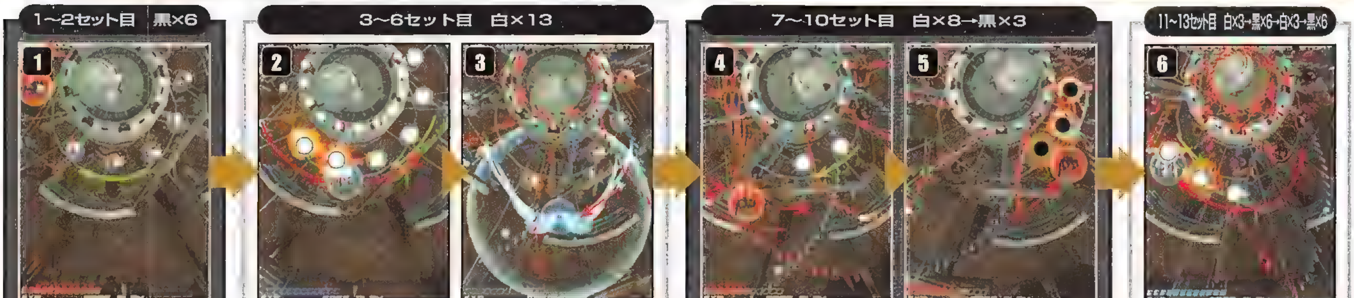
白と黒、両属性の弾幕が絢爛しく渦を巻く、仏鉄塊「鶚」内部での戦闘。時計回りに移動するときは白属性、反時計回りに移動するときは黒属性というのが、この場面での属性制御

1～2セット目 黒×6

3～6セット目 白×13

7～10セット目 白×8→黒×3

11～13セット目 白×3→黒×6→白×3→黒×6



スタートしたら、左上から出現する黒×6を撃っていく。自機属性はどちらでも問題無いが、シビアに稼ぐなら同属性で撃ち、撃ち返し弾を吸収していくといい。ただし、右から飛来する白い歌鶫の弾には要注意。

自機属性を白に変更し、右に移動しながら白×6を順番に撃っていく(写真2)。白×6を撃ったら中央に移動し、力の解放を使用(写真3)。この場面は白属性の敵弾しか画面上に存在しないので、このように力の解放を使用してもチェーンは継続される。力の解放の発射タイミングはなるべく一定にすること。発射タイミングが一定でないと白い歌鶫の残り数にバラツキが出て、直後の展開が少し変わってしまうからだ。

力の解放発射後、白属性のまま左上に移動してから属性変更、左上から出現する白い歌鶫を撃ち、さらに右上から来る白い歌鶫を撃つ(写真4)。ここで重要なのは、右上から来る白い歌鶫を撃ち切った時点でチェーンステータス表示がゼロの状態になるように調節すること。写真のパターンだと、左上からの白い歌鶫×6→右の白い歌鶫×2と撃つことになる。右の白×2を撃ったら、後続の黒×3も撃っておく(写真5)。

自機属性を白に変更して左に移動し、左上から出現した白×3を撃つ。写真の位置よりもう少し上まで移動したら、自機属性を黒に変更、画面左上から出現する歌鶫を撃ちながら、画面左下に移動していく。

14～18セット目 黒×9→白×3→黒×3

19～23セット目 白×3→黒×3→白×6→黒×3

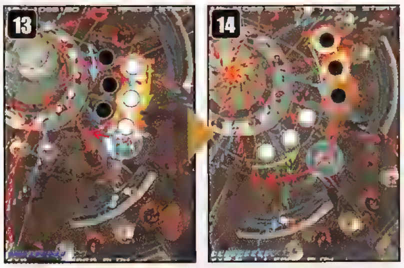


画面左下に到着後、力の解放を発射。自機に接近する弾幕を目安に発射タイミングをパターン化しよう(写真7)。力の解放を発射したら、右上から出現する白×3→黒×3を撃ちにいく(写真8)。この際、写真7の位置から右上に移動する途中で、白属性弾幕を抜けるために一瞬だけ自機属性を白にする必要があるので注意。右上からの白×3→黒×3を撃ったら、外周に出現する歌鶫を撃つため、壁の外側に移動する。

ここから、壁の外側を反時計回りに移動する歌鶫が出現する。白と黒が1機ずつ交互に並んだ状態で出現するため、チェーンに組み込むには精密なパターン化が必要とされる。まず、外周を左へ移動しつつ、白×3を撃つ(写真9)。続く黒×3については、1機目を逃して2～4機目を撃っていることに注意(写真10)。次の白×6については、写真に記入した数字の順番で撃っていくときれいに処理できる。ただし、1→2までを撃つのが遅いと白属性の弾幕が3の歌鶫にかぶってしまい、撃ちにくくなってしまうので注意したい(写真11)。写真9～11までの場面では、歌鶫の下を通過できることを利用して積極的に画面左端まで移動して、素早く歌鶫を撃っていくのがポイントだ。写真11の場面の白×6を撃ったら再び内周に入り、写真の位置まで移動しつつ黒×3を撃つ(写真12)。黒×3を撃ったら、自機属性を白に変更して次の場面に備えておこう。

※各連続写真のカコミの色は、その場面での自機属性に対応しています。また写真中の矢印は、赤:自機、緑:白属性、青:黒属性の動きを表しています。

24～27セット目　白×3→黒×6→白×3



自機属性を白に変更後、白×3→黒×3と撃ち(写真13)、さらに、上からの黒×3→左下から上がってくる白×3を撃っていく(写真14)。いずれも、シングルショットを使って正確に素早く撃っていくこと。また、写真14の場面で左下から上がってくる白×3を撃つ際は、写真の矢印のように移動しながら至近距離で歌鶫を破壊し、撃ち返し弾を発生直後にすべて吸収することを心掛けよう。直後の属性変更が安全になるぞ

28～30セット目　白×6→黒×3

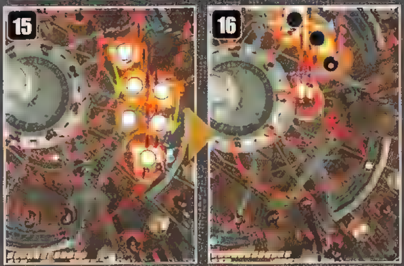
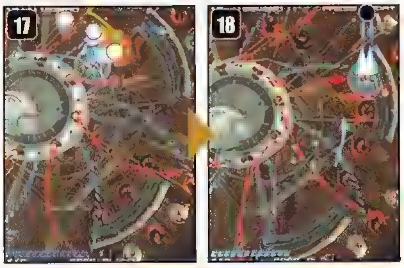


写真14の場面の白×3を撃ったら自機属性を黒に変更し、右上に移動しつつ白×6を撃つ。この白×6を撃つ際は、流れ弾が抜けて外周の歌鶫に当たる心配が無いので、ツインショット連射で撃った方がスムーズに処理できる(写真15)。引き続きやや左上方向に移動し、黒×3を撃つ(写真16)。黒×3を撃ったら、さらに少しだけ上に移動し、写真にマークしてある黒弾幕を通過した時点で自機属性を白に変更する。

31セット目　白×3→黒×1



自機属性を白に変更し、画面左上から出現する白×3を撃っていく(写真17)。白×3を撃ったらすかさず右に移動、外周の黒×1を撃つ(写真18)。ここで狙う外周の黒い歌鶫は、画面内にほんの一瞬しか姿を見せないので、慣れないと非常に撃ち逃しやすい。もちろん、気合いのシングルショット1発撃ちでも問題無いが、標的の左隣の白が画面外に消えた瞬間からツインショットを連射して撃つパターンの方がオススメだ。

32～36セット目　黒×8→白×6

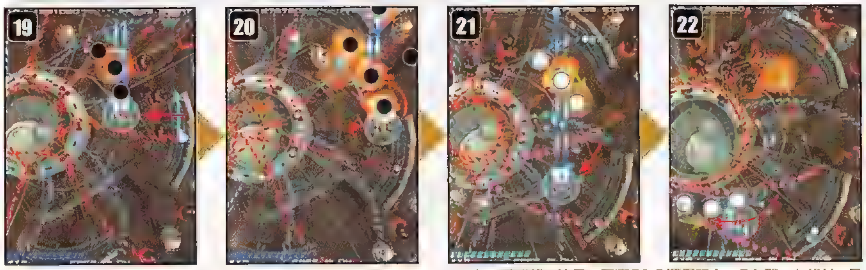
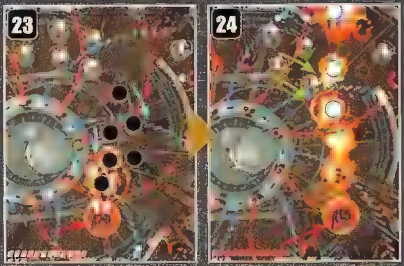


写真18の場面で黒×1を撃ったら、左から接近して来る黒×3を撃つ(写真19)。さらに下から上がってくる黒×3を撃った後、外周の黒×2を撃つ(写真20)。ここで撃つ外周の黒×2は、写真18の場面で撃つ外周の黒から数えて3、4機目となっていることに注意。途中、2機目の黒を撃つのは難しいので、このような撃ち方となる。外周の黒×2を撃ったら、下に移動しながら白×3を撃つ(写真21)。ここで、写真21～22でマークしてある2本の黒弾幕に注目。写真21の場面で白×3を撃った後は、この2本の黒弾幕のすき間を抜けて画面左下に移動していき、左下から出現した白×3を撃つ(写真22)。この白×3を撃つ際は、2機目までを撃った時点で自機属性を黒に変更してしまい、属性変更後に残った1機を撃つようにすると、その後の展開が楽になる属性変更時の安全を確保するため、2機目までは密着状態で撃ち、撃ち返し弾を発生直後に全弾吸収しておくこと

37～39セット目　黒×6→白×3



右上に移動しつつ、上から接近してくる黒×6を撃ち、さらに白×3と撃っていく(写真23～24)。写真24の場面の白×3は、内周の2機+外周の1機であることに注意。ここは、写真23の場面で左の黒×3をシングルショットで撃った後、右の黒×3と写真24の場面の白×3をツインショット連射で一気に撃ち抜くようにすると、素早く処理することができる。タイミングをつかめば、シングルショットを使うより簡単だ。

40～41セット目　白×6

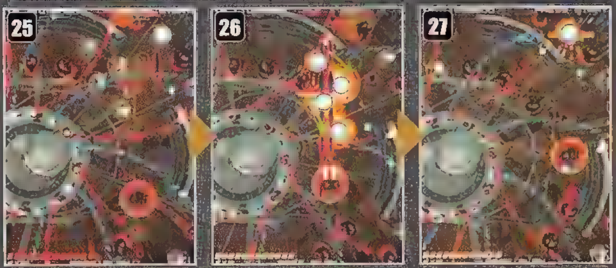
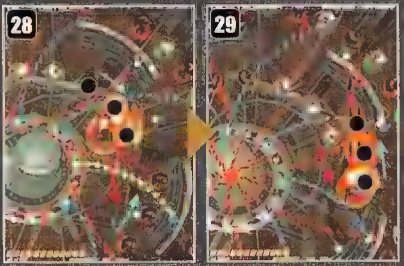


写真24の場面の白×3を撃ったら、すかさずシングルショット1発撃ちで外周の白×1を狙い撃ちする(写真25)。これは、[illegible]から1発で決めなければならないので、慣れるまではかなり難しい。何度も練習して、ボタンのタイミングと自機の位置取りをマスターしよう。外周の白×1を撃ったら、内周の白×4を撃つ(写真26)。ここは、外壁で弾が遮られ、流れ弾で外周の歌鶫をミスショットする心配が無い。ツインショット連射で一気に撃ってしまうといいだろう。内周の白×4を撃ったら、さらに外周の白×1をシングルショット1発撃ちで狙い撃ちする(写真27)。外壁ギリギリのラインにシングルショットを通すのがコツだ。

42～43セット目　黒×6



やや左上に移動しつつ黒×3を撃ったら、自機属性を白に変更(撃ち返し弾に注意すること)。下に移動し、写真内でマークしてある白弾幕を抜けたら、自機属性を黒に戻す(写真28)。次に下から上がってくる黒×3を撃つ。ここは写真の位置でツインショットを使ってサイドアタック(自機の真横で弾をかすらせるように撃つこと)する感覚で撃っていくといい。外壁で弾が遮られるので、ツインショット連射でOKだ。

44セット目　白×3



右下に向かって移動してくる内周の白×3を撃つ。下から迫ってくる白属性弾幕に追い付かれないように、少しずつ左上方向に移動しながら、シングルショットで1機ずつ狙い撃ちしていくこと。

45～47セット目　黒×6→白×3



この場面も、内周の黒×3と外周の黒×3を組み合わせて2セットにする。複雑で忙しい撃ちかたとなる。まず、内周の黒×3の先頭1機と外周の黒×1を撃ち(写真31)、続いて外周の黒×1を撃つ(写真32)。さらに内周に残っている黒×2を撃ち(写真33)、外周の黒×1を撃つと(写真34)、黒×6の2セットが完成。いずれもシングルショットを使用して、正確に1機ずつ狙い撃ちしていくこと。写真30の場面からこの辺りまでは、背後から来る白弾幕に追い付かれないように注意を払い、少しずつ左上に移動しながら歌鶫を狙撃していく、というかなり厳しい展開が続く。接近してくる白弾幕のプレッシャーに負けて外周の黒を撃つのをミスりやすいが、練習を繰り返してマスターしてほしい。写真34で外周の黒×1を撃ったら、白×3を撃ちつつ、画面左上付近まで移動する。この白×3を撃つときは外壁が後ろにあり、流れ弾で外周の歌鶫をミスショットする危険性は無いので、ツインショット連射で撃ってしまうのがオススメだ(写真35)。写真35の場面の白×3を撃ったら、自機属性を白に変更しておく。この時点で内周の歌鶫は全滅。後は外周を撃つのみとなる。

48～49セット目　白×3→黒×3

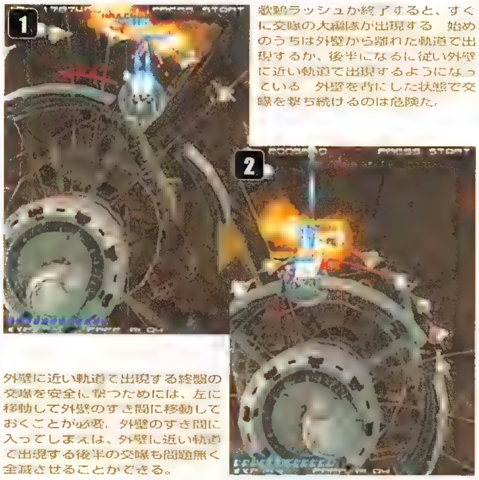


写真にマークしてあるように、外周に残っている歌鶫を白×3→黒3と撃っていけばOK。白の3機目を撃った後、その左の黒を撃つところは、手早く処理しないと撃ち逃しやすいので意識しておこう。

ドゲー事典　重要なポイント：本文中でも多少触れているが、SCENE2、4の歌鶫ラ[illegible]
[illegible]ショット連射で処理できる場所で意味無くシングルショットを使わないように[illegible]

SCENE 3 「鶚」内部：交喙ラッシュ地帯

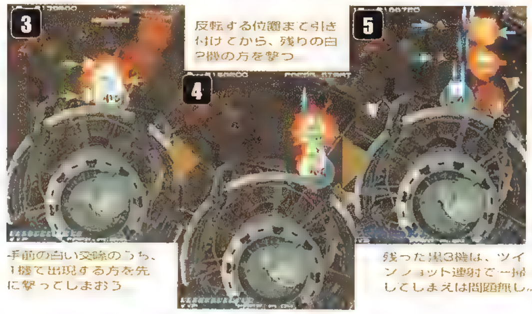
白い交喙が外周沿いに左右から出現する。後半は外壁ギリギリのライン上に交喙が出現するので、ツインショット連射で撃ちながら写真1のように外壁沿いに左へ移動していき、写真2のように左の外壁の切れ目に逃げ込んでしまおう。外壁の切れ目に入るのが遅れると、交喙に体当たりされてしまうので、早めに移動していくことを心掛けよう。



1 歌鶇ラッシュが終了すると、すぐに交喙の大編隊が出現する。始めのうちは外壁から離れた軌道で出現するが、後半になるに従い外壁に近い軌道で出現するようになっている。外壁を背にした状態で交喙を撃ち続けるのは危険だ。

2 外壁に近い軌道で出現する終盤の交喙を安全に撃つためには、左に移動して外壁のすき間に移動しておくことが必要。外壁のすき間に入ってしまえば、外壁に近い軌道で出現する後半の交喙も問題無く全滅させることができる。

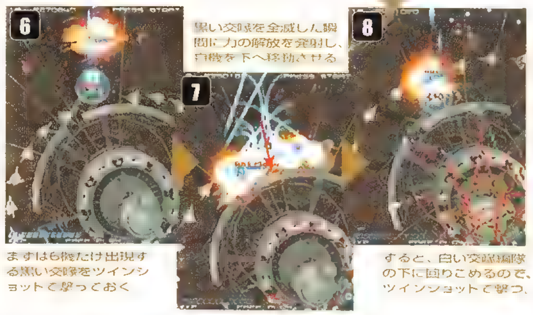
この場面の交喙は、下が白3機、上が黒3機と決まっているが、左右の配置はランダム。左側が白×2＋黒1で右側が白×1＋黒×2の場合と、左側が白×1＋黒×2で右側が白×2＋黒×1の場合があるのだ。いずれにせよ、右の連続写真のような手順で対処できるが、編隊が出現した瞬間に、左右どちらを先に撃ちに行くかを判断しなければならない。



3 手前の白い交喙のうち、1機で出現する方を先に撃ってしまおう

4 反転する位置まで引き付けてから、残りの白2機の方を撃つ

5 残った黒3機は、ツインショット連射で一掃してしまえば問題無し。



6 まずは6機だけ出現する黒い交喙をツインショットで撃っておく

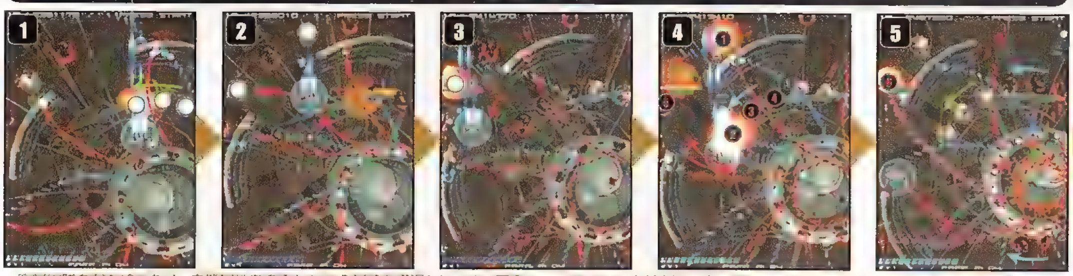
7 黒い交喙を全滅した瞬間に力の解放を発射し、自機を下へ移動させる

8 すると、白い交喙編隊の下に回りこめるので、ツインショットで撃つ。

6機だけ出現する黒い交喙をショットで撃ったら、力の解放を発射。背後を通過する白い交喙の編隊にすき間を作って下に回りこみ、ショットで後続の交喙を全滅させる。ただしこのパターンは、十分なゲージ量が無いと実行できない。直前の反転する交喙の場面でミスした場合は、黒6機を捨てて、最初から白い交喙のみを撃つようにするといい。

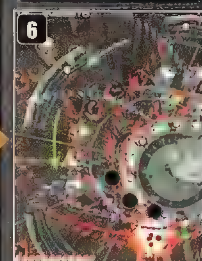
SCENE 4 「鶚」内部：歌鶇ラッシュ後半

1〜4セット目　白×6→黒×6



交喙編隊を撃ち終えたら、自機属性を変更しながら弾幕を通過していき、写真1の位置に自機属性白の状態で待機。右から出現する白×3を撃っていく（写真1）。白×3を撃ったら左へ移動し、外周の白を3機撃ち（写真2〜3）、引き続き内周の3機＋外周の3機、黒×6を撃っていく（写真4〜5）。写真4の場面は数字の順に黒い歌鶇を撃っていくといい。1の歌鶇を逃さず撃つには、写真3の白い歌鶇を撃った後、ショットを撃ちっぱなしにしながら自機を右に移動させ、ツインショット連射で撃つようにすると確実だ。2〜4の歌鶇に関しても、そのままツインショット連射で一気に撃ってしまうとスムーズに処理できる（例によって、外壁があるので流れ弾でミスショットする心配は無い）。5・6の歌鶇は、シングルショット1発撃ちで、正確に狙い撃ちしていく。特に5は撃ちにくいが、外壁ギリギリのラインにシングルショットを通す感覚で狙うと撃ちやすい。写真5の時点では、外周に居る6の歌鶇を撃ちつつ、次の展開に備えて画面右下に向かって移動していることに注目。6の歌鶇を撃ったら、写真5でマークしてある2本の黒弾幕の間を、右下に向かって一気に移動する。

5セット目　黒×3



写真の位置まで移動したら自機属性を黒に変更。やや左に移動しながら、画面右下から出現した黒×3をシングルショットで狙い撃ち。右から迫ってくる白属性弾幕に接触しないように注意すること。

6〜7セット目　白×3→黒×3



写真6の場面の黒×3を撃ったら、少し左にずれた位置からシングルショットで白×3→黒×3と撃っていく。直後に属性変更するので、黒×3は近距離で撃って、撃ち返し弾を早めに吸収しておくように。

8〜12セット目　白×9→黒×3→白×3



自機属性を白に変更し、正面から接近してくる白×6をシングルショットで撃つ（写真8）。引き続き、上に移動していく左の白×3もシングルショットで撃つ。この際、上から来る黒属性の弾幕が目前まで接近しているので、接触しないように注意すること（写真9）。写真9の場面の白×3を撃ったら少し右に移動して、正面から接近してくる黒×3を撃つ。この時点で、写真内でマークしてある黒属性弾幕がギリギリまで迫っているので、自機属性を黒に変更してから次の白×3を撃つ。この白×3を白属性で撃ってから自機属性を黒に変更してしまうと、逆属性の撃ち返し弾が大量発生する状況になり非常に危険だ。

13〜14セット目　黒×6



写真内でマークした自弾幕に[illegible]しながら[illegible]状況になる。[illegible]白に変更できるようにしよう。

15セット目　白×3

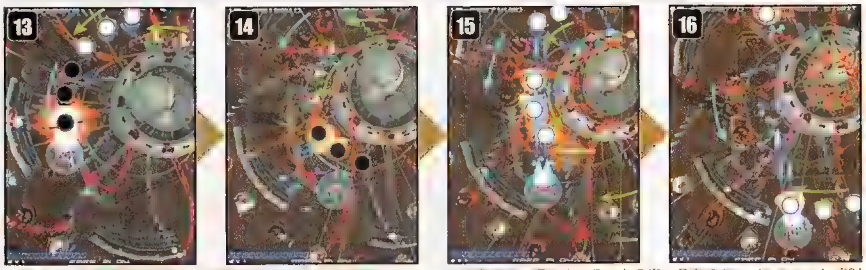


自機属性を白に変更したら、シングルショットで白×3を撃ちつつ、写真でマークしてある2本の黒属性弾幕のすき間を通って大きく右下へ移動していく。右下付近に到達したら、属性変更の準備を。

※各連続写真のカコミの色は、その場面での自機属性に対応しています。また写真中の矢印は、赤：自機、緑：白属性、青：黒属性の動きを表しています。

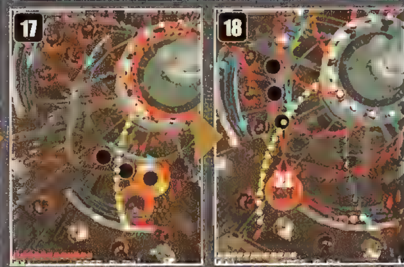


16～21セット目　黒×3→白×3→黒×3→白×9



黒→白と自機属性を変更し、弾幕を抜けながら左に移動していき、正面から接近してくる黒×3→白×3をシングルショットで撃つ(写真13)。次は右下方向に少し移動し、右下から出現する黒×3の下に回り込み、シングルショットで撃つ(写真14)。この際、自機のすぐ右側にある黒属性弾幕に追突しないように注意すること。次の白×6を撃つ場面(写真15～16)は、白編隊の左にいる黒×3を巻き込まないように細心の注意が必要だ。写真15の場面では、下の白×3と上の白×2までをツインショット連射で一気に撃ち抜くのがポイント。難しいのは、写真16の場面で上に残っている白×1で、左の黒×3に弾を当てないように、自機を右に移動させながらツインショット連射で撃つのがコツだ。この上の白×1を撃ったら、右に移動しつつ右下から出現する白×3を撃ち、写真16でマークしてある黒弾幕が迫ってきたところで、自機属性を黒に変更する。

22～23セット目　黒×6



写真でマークしてある白属性弾幕の後を追い掛けるように左に移動していき(白弾幕に追突しないように要注意)、すれ違いざまにシングルショットで黒×3を撃っていく(写真17)。さらに白属性弾幕を追うように左に移動していき、上から下がってくる黒編隊のうち、右の黒×3の正面に自機を位置させ、シングルショットでこの黒×3を撃つ(写真18)。ここはツインショットを使うと、後続の白を誤射しやすい。

24～26セット目　白×3→黒×6

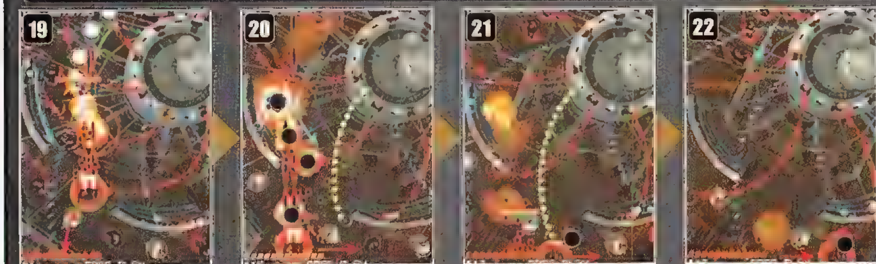
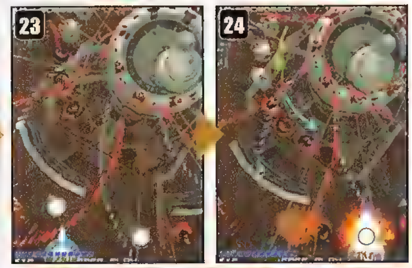


写真18の場面で黒×3をシングルショットで撃ったら、そのままツインショットを連射して、[illegible]の白×3[illegible]。ここは自機の位置取りにかなりの[illegible]。[illegible]しても失敗すると、左の黒×3を[illegible]のミス[illegible]ーンが切れてしまうことが多い。白×3の[illegible]に合わせて、ツインショット[illegible]ながら自[illegible]を少し[illegible]動させてやると白×3をキッチリ撃てる上に、左の黒×3を誤射することも少なくなるだろう。白×3を撃ったら、左に残ってい[illegible]黒×3[illegible](写真22)。[illegible]白属性[illegible]の下を潜れなくなってしまうことに注意。

27～29セット目　白×3→黒×3→白×3

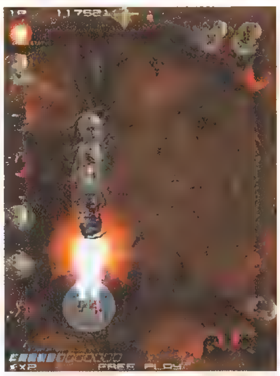


自機属性を白に変更し、外周の白を撃っていく(写真23～24)。写真23の左の白い歌鶫は、急いで左へ追いかけていかないと、撃ち逃しやすい。外周の白×3機を撃つことができれば、後は内周に残っている黒×3→白×3を撃っていくだけで終了。なお、すべての歌鶫が出現し終わってからしばらくの間も、外壁や残っている弾幕には判定が残っているので、油断せずにきちんと避けるようにすること。

SCENE 5　センターシャフト付近～一時離脱

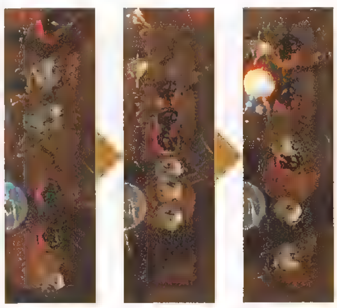
交喙＋歌鶫

画面中央から出現し、90°ターンを繰り返しながら接近してくる交喙と、画面の4隅から白と黒が混合した状態の3機編隊で出現する歌鶫の混合攻撃。まずは、左→右→左→右と左右に大きく移動しながら歌鶫を撃っていく。交喙が出現し始めたら、歌鶫よりも交喙を撃つことを優先し、余裕があるときだけ歌鶫を撃ちに行くというのが基本となる。トリッキーな動きに惑わされず、いかに交喙を素早く処理して歌鶫を撃つ時間的余裕を作れるかがポイントだ。



この写真の状態くらい交喙の処理が早くできていれば、落ち着いて歌鶫を撃つ余裕が生まれる。始めは無理に歌鶫を撃とうとせず、交喙の処理を早める方針で練習していくのが上達への近道だ。

歌鶫の撃ち方／この場面の歌鶫は2色が交じった編隊が交差する瞬間にタイミングよく撃ち抜くことでチェーンを成立させることが可能。下の連続写真を見れば分かると思うが、早くても遅くてもダメだぞ。



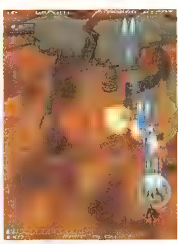
砲台ラッシュ／ここは出現する砲台のパターンが毎回同じなので、自分なりに撃ち方をパターン化していこう。すべての砲台を無駄無く撃っていけば、チェーンがピッタリ継続される出現数になっているぞ。

白と黒が交互に配置された出現パターンになる後半からが難しい。処理が遅れると、砲台同士が接触して消滅してしまい数が合わなくなってしまう(チェーンが組めなくなる)ので、無駄な弾避けはしていられないぞ。なお、出現パターンについては欄外を参照してほしい。



交喙囲み編隊／画面外周から交喙の3機編隊が出現する場面は、画面下から出現する交喙の誘導＆撃ち方がポイント。連続写真のように、下から出現する交喙を水平～右上方向に突進させるように誘導し、画面下を通り抜けながら撃っていくのが一つのパターンだ。

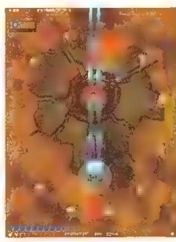
画面右下付近から交喙が出現するときに、すき間を抜けて画面右端に移動する。一番下ではなく、少し上の位置で次の交喙を誘導する。



画面下から出現する交喙が自機の位置に反応して突進してきたら、下を通り抜けつつ、すれ違いざまにシングルショットで撃っていく。



最後の囲み編隊1回目は、この位置で待ち構えてツインショットを撃ちながら真下に移動すれば、回避しつつ全滅させることができる。



囲み編隊1回目を全滅すると、キャラ回しで2回目が出現。2回目は真下から来る交喙を避けつつ囲みの外に逃げるようにする。



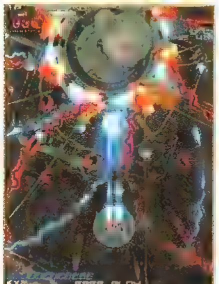
鶚戦における基本事項

Chapter 04の構成は、その巨大な機体上を戦闘しながら進んでいくというもの。このため、ステージ道中で第一形態＆第二形態との戦闘に加え、最終形態となる合計3回のボス戦をこなすことに。しかも、第一形態と第二形態の戦闘中は、道中と同じようにコンボのチェーンステータスが継続されていく仕組み。残りカウントを気にするだけではなく、コンボとの両立を考えたパターン作りが必要だ。

さて、それぞれの構成を簡単に説明しておくと、第一形態は序盤道中と同じ回転弾幕を避けながら、12門の砲塔（白＆黒、各6門ずつ）を破壊していくといったモノ。続く第二形態は、回転砲台×4＋7WAY砲台×2（白＆黒、各3台ずつ）が配置された最終防衛ライン。最終形態となる本体は、閉鎖空間内で回転するコアとの戦闘で、白→黒→白→黒と4重の防護シャッターを開けていかなければならない。

鶚攻撃パターン一覧

第一形態


道中と同じように回転砲台からの属性弾幕に加えて、白黒交互に設置された砲塔からも属性弾による混成攻撃がくる。

第二形態


画面上に自機座標を狙ってくる7WAYを連射してくる大型砲台、画面下には回転する中型砲台が設置された砲台地帯。

第三形態


外周のレーザーは、白黒属性が交互になっているやっかいな攻撃。シャッター開放後は、コアからマクロレーザーを照射。

Chapter 04 BOSS

仏鉄塊「鶚(ミサゴ)」

これまでに登場した仏鉄塊と比較にならない大きさを誇り、一見すると機動要塞のようにも見受けられる仏鉄塊「鶚」（ミサゴ）。第一形態～最終形態の各攻略パターンをしっかりと頭にたたき込んで、チェーンステータスを継続しながら破壊していこう！

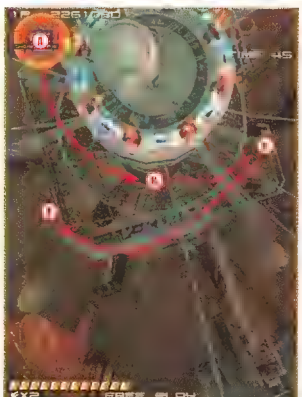
Text：伊勢猫



第一形態 攻略パターン

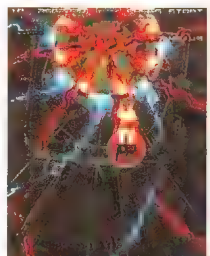
スタート直後は自機を黒属性にした状態で、ポイントAの黒レーザー発射口前で待機。しばらくして回転砲台が反時計回り方向へ回転し始めたら、そのままの位置をキープして回転方向に移動をしていく（写真1）。ポイントBの辺りまで移動すると、白黒交互に配置された破壊可能な砲塔が正面に出現してくるが……、どちらの属性砲塔が正面になるかは2分の1の確率（毎回ランダム）。砲塔が黒属性の場合は移動しながらコレを破壊、砲塔が白属性だった場合は破壊せずに、正面から自機を少しズラして右側の砲台を破壊していく（写真2）。

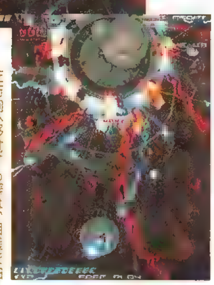
ポイントCまで移動してくると、黒レーザーが白レーザーとシンクロして左方向へ移動可能になるので、ここで自機を白属性に変更して左方向へ移動。この際、ポイントDへ移動しながら黒属性の砲塔だけを狙ってツインショットで3～4門破壊していく（写真3）。ポイントDまで来たら、黒レーザーが迫ってくるので自機を黒属性へと変更。開幕と同じようにして、白レーザーの間に自機を合わせた状態で右方向へ移動。黒レーザーをやり過ごせる状態になってから、自機の属性を変更。後は同じ手順で残っている黒属性の砲塔を破壊してから、力の解放で白属性の砲塔×6門を一掃していくだけでOK（写真4）。平均38カウントを残した状態で、第一形態をクリアすることが可能だ。

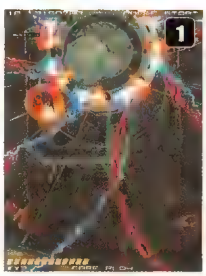

ポイントAにある黒属性レーザーの発射口前からスタート。B→Cと移動して属性変更して、Dまで行ったら再度、属性変更する。

レーザー攻撃の回避

見た目こそレーザーに変わってはいるものの、その性質自体は道中の属性弾幕と同じだと考えてもらって問題無し。従って、その回避方法も全く同じやり方が通用する。おさらいの意味も込めて、簡単に説明しておくと……、基本的に反時計回り方向（右方向）へ移動する際は自機を黒属性、逆に時計回り方向（左方向）へ移動する場合は自機を白属性に固定。この状態で、逆属性のレーザーとレーザーの間で自機を動かしていくことになる。ただし、道中の属性弾幕に比べると砲台の回転スピードがかなり早いので注意！　このため、あまりギリギリで属性変更をすると……、属性変更が間に合わないこともある。また、砲塔からも属性弾が外周へ向けて発射されるので、ある程度は自機を離しておくこと。


右方向へ移動する際は、自機を黒属性にして白レーザーの間に自機を固定、そのままの位置で回転方向へと移動していくこと。


左方向へ移動する際は、自機を白属性にして黒レーザーに注目、徐々に右側から迫ってくるので、追い付かれる前に属性を変更する。


黒属性レーザーを吸収しつつ、白属性レーザーの間をキープして右方向へ移動する。


黒属性レーザーが開き始めたら白属性に変更し、黒属性レーザーの間を移動する。


砲塔からの弾に注意しながら、左方向へ移動して黒属性の砲塔だけを順番に破壊。


6門目の砲塔(黒)を破壊したら、間髪入れずに力の解放で残った砲塔(白)を破壊。

第二形態　攻略パターン

まずは自機を白属性にした状態で、ポイントAからボス戦スタート。回転砲台が画面左右から設置されるので、タイムカウントが始まった直後に正面の回転砲台(黒)をツインショットで破壊する(写真1)。回転砲台を破壊できたら、自機を黒属性に変更しながら左側の黒属性回転砲台の下(ポイントB)へと移動。そのままの位置から動かずにツインショットを撃ち込んで破壊すると、画面右上に設置された大型砲台(白)からの7WAY連射弾のすき間に、ちょうど自機を入れることができる(写真2)。この7WAY連射弾は、自機を中央に納めるように追尾してくるので、画面左上に設置された大型砲台(黒)へツインショットを撃ち込みながら、そのまま自機を垂直に少しずつポイントCまで移動させていこう(写真3)。

大型砲台の耐久力はかなり高いが、最初からツインショットをしっかりと撃ち込んできていれば、7WAYに追い付かれる前に破壊することが可能。後は、大型砲台の撃ち返し弾を吸収したのを確認してから、力の解放を発動するだけでOK！　力の解放がきちんとたまっていれば、これで残っていた白属性の7WAY砲台×1台と回転砲台×2台をすべて破壊することができる(写真4)。上記のパターンを実行できれば、平均24カウントを残した状態で第二形態をクリアすることができる。

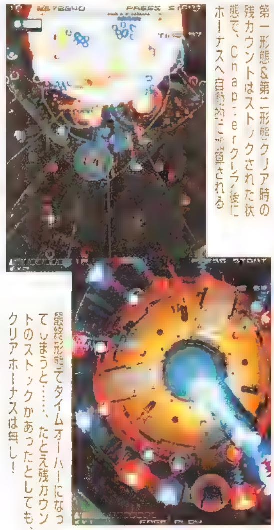


ポイントAからスタートして、矢印のように移動しながら黒属性の砲台を①〜③の順番で破壊。最後は力の解放で一掃していく。

残カウントとボーナス

第一形態と第二形態をクリアした際に表示されている残カウントは、その場でボーナスとして得点に加算されない。これらの残カウントは、Chapterクリア時に最終形態の残カウントとまとめて、ボーナスとして加算される仕組みとなっている。ただし、ボーナスが加算されるのは、あくまでも最終形態を制限時間内に倒した場合のみ。最終形態にタイムオーバーで自爆されてしまった場合は、たとえ第一形態&第二形態を制限時間内に倒しても、クリア後のボーナスは0pts.となる。ちなみに、各形態ごとに設定されている開始時のタイムカウントは以下の通りとなっている。

第一形態：45カウント・スタート
第二形態：30カウント・スタート
最終形態：100カウント・スタート



第一形態&第二形態クリア時の残カウントはストックされた状態で、Chapterクリア後にボーナスへ自動的に加算される

最終形態でタイムオーバーになってしまうと……、たとえ残カウントのストックがあったとしても、クリアボーナスは無し！



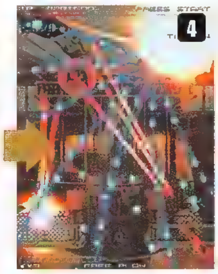
①の砲台は逆属性のツインショットを使って破壊したら、すぐに左方向へ移動。



②の砲台を同属性で破壊したら、7WAYの軌道に注意しながら間に自機を移動。



垂直に移動していく際は、回転砲台(白)からの弾に突っ込まないように注意しよう。

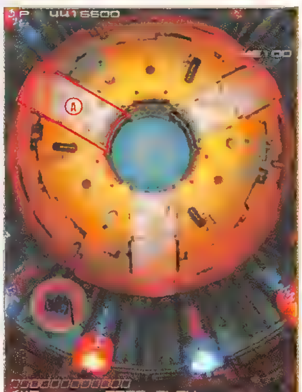


左上の大型砲台を破壊したら、撃ち返し弾吸収→力の解放を発動すればクリア!!

最終形態　攻略パターン

最終形態の弱点となるコア部分をガードしている防護シャッターの1枚目は白属性なので、自機を黒属性にしてスタート。反時計回りへ回転するコアに合わせて、Aの防護シャッターを撃てるギリギリの位置からツインショットを撃ち込んで1枚目を開ける。1枚目の防護シャッターを開けたら、今度は2枚目の防護シャッター(黒)に合わせて自機を白属性へと変更して、同じようにツインショットで撃ち降ろせば準備OK。これで外周からのレーザーに当たらないスペースがレーザー溝にできるので、自機を潜り込ませていく(写真1)。

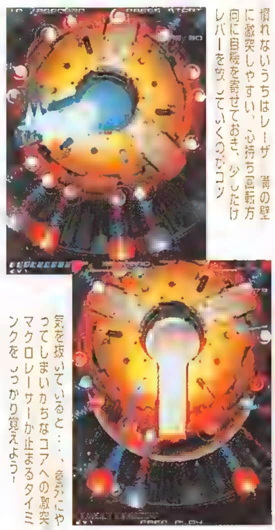
後は3枚目(白)→4枚目(黒)を逆属性のツインショットで撃ち降ろし、白属性のコアに対して黒属性のツインショットを撃ち込めなくなったら……、力の解放を発動(写真2)。すぐに自機を白属性に変更して、マクロレーザー照射に備える。マクロレーザーが照射され始めたら、外周へ押し出されないように自機を細かく操作しつつ、MAX状態で力の解放を2回発射(写真3)。マクロレーザー照射が終わる前に再度、力の解放をためておく。シャッターを開けるまでにかかった時間にもよるが、大体レーザー溝が真下を向く辺りでマクロレーザーが中断(写真4)。後は自機を黒属性に変更して、ツインショット+力の解放を使えば、平均76カウントを残してボスを倒していくことが可能だ。



4重の防護シャッターで守られたコアは反時計回り、属性が交互に切り替わるレーザーを発射している外周は時計回りに回転。

レーザー吸収の注意点

防護シャッターの完全解放後、コアから外周へ向かって照射されるマクロレーザーを吸収していく際に、いくつかの注意点がある。まず、一つはマクロレーザーに押される自機を制御するときに、あまりレバーを入れっぱなしにしないこと。基本的にコアの回転速度は、かなりゆっくりとしているので無理にレバーを入れっぱなしにした状態で自機を制御すると……、レーザー溝の壁に激突する原因となりやすい。そしてもう一つは、あまりコアに近付き過ぎないこと。基本的にレーザー溝は、コアに近いほど狭くなる。特にマクロレーザーが中断する前などは要注意で、勢い余ってコアに激突するなんてことにもなりかねない。これらの注意点を踏まえた上で、ある程度の回数をプレイすれば感覚をつかめるハズだ。



慣れないうちはレーザー溝の壁に激突しやすい。心持ち回転方向に自機を寄せておき、少しだけレバーを入れていくのがコツ

気を抜いていると……、意外にやってしまいがちなコアへの激突。マクロレーザーが止まるタイミングをしっかり覚えよう！



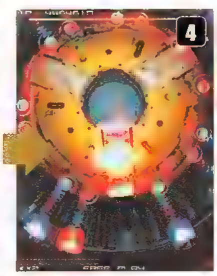
1〜2枚目シャッターの撃ち降ろしから潜り込む際に、2回外周レーザーを潜る。



弱点のコアは白属性なので、黒属性で攻撃をした方が当然ダメージ効率は高い。



調子に乗って力の解放を連打していると、最後の分をため損なうので注意！



大体、この辺りでマクロレーザーの照射が中断されるので属性変更して力の解放！

終わりのない速さを求めるかのように
もっと……もっと……
もっと速い相手と走りたがっている!!

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT™

今月は、シナリオモード前半の一つの山場、「R200CLUB」の対処方法と、テクニカルコースの「横羽線」攻略をビシッ! とやるぞ!

Text ずるずる

稼働時期	稼働中
使用基板	SYSTEM 246



ずるずるのドライビングインプレッション

シナリオモードでは、テクニックを要する環状線、シビアなハンドリングを要する湾岸線と、オールラウンドなドライビングが要求される。まんべんなくコースを走り込み、テクニックを磨いていきたい。

湾岸MIDNIGHT シナリオモード 気が抜けない前半のバトル!

環状線と湾岸線、性格の違うコースではあるが、油断からミスを犯し、追い付けなくなった人も少なくないはず。

確実に先に進むために、まずは序盤の攻略を確実にモノにしておきたい。

それにはまず、接触等による減速を無くすことと、コースの難所を覚えることだ!

油断するな!!

環状線のようなコースでは、先の状況が分からないと、ラインを作ることが非常に困難。完璧な暗記は無理としても、最低限次はどちらに曲がるか程度の流れは把握しておきたい。



コースを知らずして、環状線で強いライバルとバトルすることは無謀!?

前半のライバルはそう速くないため、無理なドライビングさえしなければ負けることは無い。早めの減速&ハンドリングで確実にラインをキープできるようにし、ライバルを突き離していこう。

湾岸MIDNIGHT シナリオモード 中盤は完璧なブロックと根気で!!

ステージ3までの相手は、レベルによって多少手こずることもあるが、油断さえしなければきっちり勝ち進める。

しかし、ステージ4は2台同時+1台の「R200CLUB」が相手。これはつらい!



イベント的な2台との同時バトル。目前の1台を速攻で抜き、もう1台を追え!

対「R200CLUB」前半戦 1台は完璧にブロックせよ!

ステージ4の攻略ポイントは、前半の「これもスタート直後」にある。スタートの合図が出てから目前にライバルとラインを取り合い、いきなり[illegible]ヤス[illegible]作りそう!



目前のライバルは左右に動いている。[illegible]

バトル開始直後に1台を抜けれ[illegible]後はタイマンバトルに集中[illegible]はいいのだが、[illegible]ると距離も気にしつつ、[illegible]い付かれた場合はそちらを[illegible]先しバトルに徹すること!



前方のライバルを気にした一瞬のスキに、後ろからライバルが!

バトル開始直後、2台のライバルが目前にいるのだが、その配置をよく見ると、前後に並んでいるのが分かる。実はこれがかなりクセモノ!

目前の1台抜いてからもう1台を追うカタチになるため、1台目とのバトルに手間取っていると、距離を離されてライフが激減してしまう。

そうなると、1台に勝っても残る1台に負けてしまう。そういった展開にさせないため、バトル開始直後1台目を速攻で抜き、先頭のライバルとのタイマンバトルの展開に持ち込むように心掛けよう。

時間はたっぷりあるので焦らずに追い、スキを見て追い抜くようにしよう。



3台目とのバトルはかなり激しい。しっかりブロックしないと、こんな有様に

2台とのバトルに勝ったら、残るは後1台。ライバルの前に出ることは簡単なのだが、問題は前に出た後の処理だ。

車を常にライバルの正面に位置させ、相手に追突させるようにブロックして、前に出させない走り方をしよう!

対「R200CLUB」後半戦 抜いたらブロックあるのみ!

最初の2台とのバトルで、制限時間内に前を走っていれば(もしくは相手が自滅してライフが無くなれば)、残った1台とのバトルに突入する。

相手が1台であれば後ろを気にする必要が無くなるので、[illegible]て走り、追い抜くチャンスを待とう。ここでは、先の2台とのバトル同様に、かなりハードに[illegible]



強引なドライビングも必要。壁に押し付けてライ[illegible]を減らしてやれ!

前に出ると、今度は後ろから強く追突してくる。バランスを崩さないように強くハンドルを握り、力で車を押さえ込むようにして走ろう!

湾岸事典 ワンポイント攻略!①:シフト操作時のハンドルの持ち方だが、シフト操作が多くない場合は、左手で左端を持ちながら右手でシフト操作をするといいだろう。シフト操作が多い場合は、左手だけで左右に操作しやすくするために10時付近でハンドルを握り、右手でシフト操作をすると、力が入れやすく正確にハンドル操作ができるようになるハズだ。

初心者必読！

1からのドライブゲーム

ドライブゲームをしよう！

Vol.3

バトル中はちょっとしたミスが命取り。要所でのミスを抑えれば、おのずといい結果が付いてくるぞ！

ミスしないために

ドライブゲーム初心者のプレイを見ていると、バトルする以前に、まず車を走らせることに問題があることが多い。

そして、その問題の大部分は、操作の不安定さにある。まずこれを解消し、ライバルと対等に戦えるようにしよう。

その第一歩として、まずハンドルをしっかり握る。そして操作を容易にするためにギアはAT（オートマ）を選んで、両手を使えるようにしよう。

両手で握れば力が入るので、コーナー、接触等で発生するハンドルの反力によって不安定になる車を押さえ込める。後は速度の出し過ぎに注意すれば、走りも安定するはずだ。



片手での操作はかなりの慣れを要する。確実に走るには、まずATを選ぼう！

キツいコーナーではこういうブロックの方法もある！

ライバルより速く走る鉄則に「アウトインアウトで走る」というものがあるが、このゲームでのライバルの特性を知るにつれて、常にそれがベストとは限らないことが分かってくる。

例えば、ライバルのコーナーリングがアウトにふくらむ現象。これは最速ラインを無視しているか、もし自分がアウトイ[illegible]





キツイコーナーでライバルに抜かれるなら、こういうブロックを使うのもいいぞ！

見ることに集中しよう

ハンドルをしっかり握れば車は安定するので、次に初心者が目指すべきは、バトルよりも白線（センターライン）上を走るように集中すること。

その線をトレースするように走れば、壁からも離れているし、何よりアザーカーにも当たらない。これでかなり接触を減らせるはずだぞ！

情報を的確に把握しよう！

コース状況の事前把握を加えると、さらにミスを減らすことが可能になる。そのポイントとなるのは「！」マーク。この色で速度調整をすればもっと安定するぞ！



分岐や工事に方向の表示が出るが、コース幅などは分からない。



マークが出てから反応もいいが、覚えておくに越したことは無いぞ！

ハンドリングを安定させ、表示されるマークでその先の状況を把握、速度の調整（多めに減速することがコツ！）ができるようになれば、真っすぐ走れない……なんてことはもう無くなるはずだ！

ドライブQ&A

Q このゲームで車を走らせていると、コーナーを曲がっているときや高架の部分を走っているときに、ハンドルが自動的に動くような感じで、勝手に動くような感覚がするのですが、これはどうしてでしょうか？ 選ぶ車が関係したりもするのでしょうか？

A まずコーナー部分の話ですが、これは実際の車と同様に、ハンドルが直進状態に戻ろうとする動きを再現しています。ゲーム中でもこれを利用して、コーナー出口で楽にハンドルを戻すことができます。次に高架部分ですが、これは橋のつぎ目部分を踏んだ際の感じを、ゲーム的に表現したエフェクトの一種と考えて下さい。公道ベースのレース場ならでは特徴ですね。車種についてですが、これは駆動方式の違いで車の動きも変わるので、その特徴的な挙動が、ハンドルに伝わっているものと思われます。



ハンドルの反力を片手で押さえ切れない人は、ATを選ぶ方がいいぞ！

ドライブQ&A

Q シナリオモードをプレイしていると、いくつかの場所でナムコの名物アイテム「スペシャルフラッグ」が出てくるのですが、これには何か特別な効果があるのでしょうか？ また、これが出現する場所は決まっているのでしょうか？

A スペシャルフラッグを見つけましたか！ このスペシャルフラッグ、その名の通り効果は「スペシャル」です！ これをゲットすることで、何と減っていたライフを50%回復させることができるのです。すごいアイテムでしょう!? では、これがどこに出現するのか？ 一番分かりやすい場所は料金所。ゲートのどこかに出現するので、そこを通ればOK。ただしアザーカーが居たら回収は困難……。ほかの場所では、テクニックを要する場所にポン！ と出現するので、いろいろ捜してみましょう。



これが「スペシャルフラッグ」！ これを取れば一気にライフ全回復だ。

君はZに認められるか!?



前号の欄外で隠しフィーチャー「悪魔のZ」の使用方法を紹介したが、もう一度、おさらいの意味を込めて悪魔のZの出現条件を載せよう。

出現の第一条件は、ライブ画面上の時刻が午前2時から3時であること。

その時間帯になったら、ライブカメラ[illegible]を操作してカメラの位置を変え、時刻の表示が赤になっている画面を探そう。その赤い時刻のライブ画面時にコインを投入して、車のセレクト画面になると……。



コイン未投入時の、ライブ画面上での時刻がポイントになる。

「おお〜っ目前にZが!!」念願のZを操れる！ でも君はZに認められるかな？

もちろん、タイムアタックもZでプレイ可能だぞ！



ジャ〜ン！ で、出た〜！ って感じ。君は事故らずに走れるかな？

ワンポイント攻略！②：コーナー進入時は、まだハンドルを切り始める前に減速操作（ブレーキ）を始め、その落ちていく速度に合わせてシフトダウンを行なう。ハンドルを切る際には、両手で握るようにするといいだろう。シフトアップは、ハンドルを戻しつつ、コーナーを出ていく際の加速の具合を見ながら行なうといいぞ。

湾岸MIDNIGHT

コース攻略 横羽線

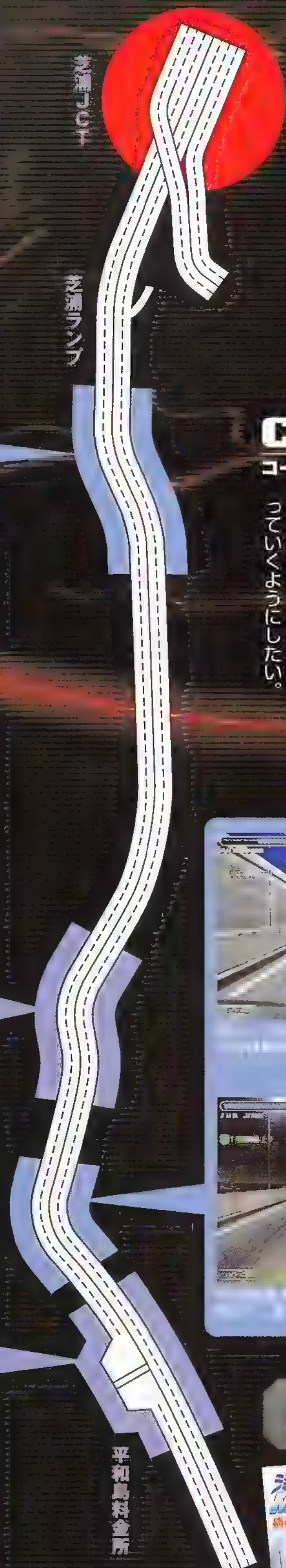
横羽線には中速コーナーが多い。ブレーキワークよりアクセルワークが要求されるテクニカルなコースだ。気が抜けないぞ！

COURSE MAP

コースマップ　芝浦JCT～平和島料金所

全体を通してみると、楽そうに見えるコースなのだが、適度に速度調整が必要なコーナーが多い。単純にマークの色だけで速度調整をせずに、できれば各コーナーの大きさを把握して進入速度を判断し、その上で走行ラインを作るようにしていきたい。

下り部分で注意する点は、前半部分の大師料金所までのうねるようなコース展開。黄色の表示のマークが多く出るので、それに対応した速度調整と、コーナーからコーナーへのつなぎのラインを作っていくようにしたい。



横羽線・下り



横羽線・上り



横羽線・下り



横羽線・上り



横羽線・上り





横羽線・下り



横羽線・上り



熱き思いが悪魔のZを復活させる！（原作4巻）

原作名場面 PICK・UP!



テスタロッサ&ブラックバードとのバトルで大破したアキオのZ。Zのチューナー北見は「ボディワークの申し子」高木に、超高速域でも通用するボディに直させ、見事に復活。再び首都高へ……。新たな伝説を作り出すのであった。



湾岸事典 ワンポイント攻略！③：直線部分で少しでも速く走らせるための走り方を伝授。ラインの変更、アザーカーの避け、ライバルの追い越し、ブロック時において、急にハンドルを切らないようにすることが大切だ。理由はハンドルを切るとタイヤに抵抗が加わり、直進する力が減少するからだ。曲がる角度を小さくすることが、タイム短縮につながるぞ！

原作名場面PICK・UP!

速さを求めた世界から足を洗った、"湾岸最速"と呼ばれたマサキが、RGO太田のREで再び首都高へ。しかしフランクは大きく、昔の夢、赤坂ストレート時速300キロトライで、心もマシンもその世界に生きている相手には付いていけないことを知るのだった。
下は赤坂ストレートトライからの名場面。

機械を信じられるか?愛されているか?(原作8巻)





©楠みちはる　講談社

COURSE MAP

コースマップ　平和島料金所付近～生麦JCT



横羽線・下り



横羽線・上り



横羽線・上り

横羽線・上り&下り

横羽線・下り

上りの部分で注意する点は下り同様に東京寄りの部分。その基点は平和島料金所から。黄色のマークのコーナーが連続するので、ここからさらに気を引き締めてハンドルを握り、次々と迫りくるコーナーをクリアしていこう。



平和島以西のノーマークのコーナーも侮れない。ライン取り&速度調整も重要だ!

神奈川の部分のコースも気を抜けない。理由は、ラインをうまくトレースしないと全開で走れなくなる部分が出てくるからだ。コースの流れを確実につかんで走りたい。

BGMはあの古代氏だ!!

本作のレースの雰囲気をさらに盛り上げてくれているのBGMは、何とあの古代祐三氏が担当しているのだ!



デモからしてGOODなBGM! Zの重厚感を感じることができるのがいいね!

湾岸事典　ワンポイント攻略!④:コーナー部分を少しでも速く走らせるには、その区間の平均速度を上げればいい。それには、ハンドルの切る角度を極力減らして曲がること。これはコーナーでのドライビングテクニックの鉄則である「アウトインアウト」である。コースの幅を十分に利用し、走るラインの弧を大きく、ハンドルの切る角度を小さくしていけばOKだぞ!

こうなったら次の夏まで燃え続けろ!

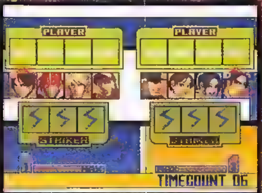
THE KING OF FIGHTERS 2001™

IMPRESSION

『K.O.F.』シリーズも今回で7作目を数えますが、続編モノといえば昔話が付きものですよね。数年後、『2001』の思い出トークで仲間外れにされないよう、現役稼働中に思い切り遊びまくっておきましょう!

まだまだ衰えを感じさせない『K.O.F.2001』の対戦人気。今回はチーム再編アドバイス付きで特濃な攻略をお届けします。

Text：ラオウ



「この顔ぶれも飽きてきたなぁ。もう5年か……」。キャラ変えですよダンナ! それが『K.O.F.』の醍醐味ですって!

嘆きの貴方を救うのは……

稼働開始から3ヵ月余りが経過し、そろそろみなさんのチームも定着してきたころでしょう。中には、「何かもう飽きてきちゃったなぁ」と感じている人だっているかもしれません。そんなときは、気分転換に新キャラを入れてみましょう。面白いキャラはまだまだいるはずですよ。

では、おすすめキャラとの相性診断を始めます。質問に答えて進んでくださいね。

革命的出会い系企画
アルカデサーチ倶楽部
～一騎当千の巻～

START

『K.O.F.』は……
- A：初めて →「最近、イライラしている」へ
- B：そりゃもう常連です →「小手先のワザに自信がある」へ

小手先のワザに自信がある
- A：いや、あんまり →「ムチを使ってみたいと思ったことがある」へ
- B：レバーとボタンは俺の一部! →「女性キャラは……」へ

女性キャラは……
- A：別に…… →「ヘアスタイルにはうるさい」へ
- B：萌え! →「好きなコトバは「勝てば官軍」」へ

好きなコトバは「勝てば官軍」
- A：そりゃそうだ →「サムライの極意は?」へ
- B：魅せてナンボ! →アンヘル

最近、イライラしている
- A：うおぉぉぉ!! →チャン・コーハン
- B：まぁ、普通です →「ムチを使ってみたいと思ったことがある」へ

ムチを使ってみたいと思ったことがある
- A：……実はあります →ウィップ
- B：え? 何? →「ヘアスタイルにはうるさい」へ

ヘアスタイルにはうるさい
- A：ブラシは常に所持 →セス
- B：面倒だからタオル巻き →「サムライの極意は?」へ

サムライの極意は?
- A：斬ることにあり! →ハイデルン
- B：突くことにあり! →フォクシー

アンヘル
美学の塊の貴方は、もうこの「アンヘル」一択でしょう。あまりの難度に操縦不能となって破滅の美学を歩まぬよう、祈っております。

フォクシー
貴方にはこの人しかいません。そう、ネスツが誇る上級幹部フォクシーさんです。強過ぎたりするのでCPU戦で練習できるのも良し。

ハイデルン
人間味の感じられない貴公には、冷血教官ハイデルンを勧める。ブイブイいわせ過ぎて対戦相手を無くさないよう、注意してくれ。

セス
クセが強めのキミには、クセの強いセスがお似合い。今なら本誌の攻略付きでお買い得。使いこなせば一目置かれるコト間違い無し!

ウィップ
ほかの人とは一味違ったプレイを楽しみたい人はウィップで決まり! ジャンプDとD投げ+追撃で、目指すは格闘オリンピック!

チャン・コーハン
カルシウム不足気味のアナタには、ズバリ、チャンがおすすめ。ジャンプCで跳び回れば、気分はスッキリ(相手はゲンナリ)!

キミの『K.O.F.』ライフを彩る、新たなパートナー(強め)は見付かったかな? さあ、ゲーセンへGO!!

ゲー事典 そのほかのおすすめキャラ：メイ・リー……連続入力式の三連撃とキャンセル構え変更を多用するため、とにかく忙しい操作が好きな人に最適。キャンセルストライカーと組み合わせて超絶連続技を作ってみよう。 [illegible]……さまざまな特殊技&必殺技のおかげで、多彩な動きができる楽しいキャラ。こちらもストライカーと連係させることによって楽しさが倍増する手

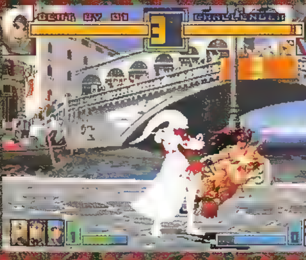
究極のテクニックを追及しよう!!

Enhanced Struggle Tactics

これで連続技成功率100%!?

『K.O.F.』式コマンドの仕組み

「○○を出すのが難しい」「△△コマンドが苦手」という人は必見！　フレーム単位でのコマンド入力のメカニズム、そしてコマンドの省略について、こと細かに解説するぞ。コレを読んで連続技のミスを減らそう。　※1フレーム＝約60分の1秒



これら難しいスーパーキャンセルも勝利に近づくには習得必須だ

代表的なコマンドの成立条件

基本コマンドといえる↓↘→、→↓↘、←↙↓↘→の三つと、それらを組み合わせたタイプの↓↘→↘↓↙←、そして基本コマンドに1方向追加したタイプの→←↙↓↘→を例に挙げ、入力を成立させるために必要なフレーム数を調査してみたぞ。

- ↓1 ↘2 →1
- →2 ↓1 ↘2
- ←1 ↙1 ↓1 ↘1 →1
- ↓1 ↘2 →1 ↘1 ↓1 ↙1 ←1
- →2 ←1 ↙1 ↓1 ↘1 →1

コマンド入力のメカニズム

●基本のコマンド入力を知る

コマンド表を参照してもらえば分かると思うが、ほとんどの必殺技は基本的に「↓↘→（↓→）」「→↓↘（↓↘）」「←↙↓↘→（←↓→）」という3種類のいずれかで出すことが可能。ただし、種類によっては特定方向に2フレーム以上入れ続けないと成立しないことに注意。コマンド入力が苦手な人は、左表を参考に2フレーム必要な方向を意識して入力してみよう。

●複雑なコマンド入力

複雑なコマンドは、基本的に2パターン存在する。一つめは、↓↘→↘↓↙←のような二つの基本コマンドを複合させたもの。この場合の入力フレームは、「↓↘→」と「→↘↓↙←」を組み合わせたものとなってる。二つめは、「→←↙↓↘→」や「←↙↓↘→」のような、基本コマンドに1方向加わったタイプだ。このタイプは、「加わった方向は2フレーム入れ続ける必要がある」という法則が見いだせる。

ちなみに、この入力フレーム法則には例外が二つある。下で説明してある「↓↘←↙→」と省略可能な「↓↘→」と、どのタイプにも当てはまらない「↘」だ。これら二つは、各方向にレバーを2フレーム入力する必要があるので注意。

●通常技の認識

通常技を出す際は、ボタンを押したことが認識された後、キャラクターが行動を始めるまでに4フレームのラグが生じる。これは、吹っ飛ばし攻撃やストライカー呼び出しなど、ボタン同時押し操作の待ち受け時間。逆に、4フレーム以内のずらし押しなら同時押しと認識されるわけだ。

また、このラグは各種の硬直中にも進行する。技の硬直が解ける4フレーム前にボタンを押せば、硬直終了と同時に通常技が出るのだ。感覚的なものになるが、目押し連続技は少し早めにボタンを押すと成功しやすいことになる。

コマンドの省略と特殊な入力

●コマンドの省略

技によっては、正式なコマンドを入力しなくても出てくれるものがある。代表例はテリーのパワーゲイザーとキムの鳳凰脚。コマンドは「↓↙←↙→」だが、「↓↘←↘→」だけで出すことが可能だ。しかし、同じコマンドのアンディの超裂破弾は逆に正式なコマンドだけでは出せず、「↓↘←↙↓↘→」と入力する必要があるので気を付けたい。そのほか、レオナのVスラッシャーは、同コマンドのほかの技とは異なり、「↓↘→↓↘←」と省略することが可能だ。

●コマンドの複合入力

主にスーパーキャンセルに利用する入力法。リョウの強虎砲→天地覇煌拳という連続技を決める際、単純に考えると「→↓↘+C→↓↘→↓↘+A」と入力する必要がある。しかし、「↓↘」の部分は重複しているので、天地覇煌拳を入力する際に再び入力する必要が無い。要は「→↓↘+C→→↓↘→+A」と入力すればいいわけだ。

●必殺技暴発防止法

いずれかのボタンを押し続けている間は、必殺技が出ない（コマンドを一部受け付けない）ことを利用した入力法。「通常技→特殊技→超必殺技」といったタイプの連続技を入力する際に役立つ方法だ。

例えばタクマの「しゃがみB→→+A→弱龍虎乱舞」という連続技は、「しゃがみB（押しっぱなし）→↓↘→+A」と入力した後、Bを離してから→↘↓↙←+Aで決めることができる。↓↘→+Aは弱虎煌拳のコマンドだが、Bボタンを押し続けているため暴発することが無いのだ。

これら三つの特殊入力を利用すれば、複雑な連続技の成功率もアップするはず。そうしても慣れは必要だが、いろいろな連続技に応用できるので、ぜひ習得しておきたい。

では、これらの特殊入力法の練習に適した、実戦的な連続技を紹介しよう。



すべてのコマンドを入力しなくても天地覇煌拳出せる。これはほかにも応用が可能だ。



強虎砲コマンドの後半は、天地覇煌拳コマンドの前半と重複しているので……。



↓↘→+Aは虎煌拳のコマンドだが、Bボタンを押し続けているため→+Aが出る。



しゃがみBを数発刻み、最後の1発を入力したらそのままBボタンを押し続ける。

●コマンド入力省略を利用した連続技の具体例：垂直ジャンプ昇りD→Vスラッシャー



発生が早く見切られにくい中段攻撃の垂直ジャンプDを↓↘→↓↗+Dで出して……



↑から↓へと真下にレバーを動かし、↙←+Cと入力すれば完成。↘は省略できる。

●必殺技暴発防止を利用した連続技の具体例：しゃがみB→しゃがみA→→+A→禁千弐百拾壱式・八稚女→裏参百拾六式・豺華



しゃがみBを出すときにボタンを押し続け、そのまましゃがみAにつなげよう。



→+Aは↓↘→+Aと入力。しゃがみBを押し続けていないと闇払いに化けるので注意。



後は→↘↓↙←+Aを入力するだけで完成。無理矢理入力するより確実な方法だ。

ゲー事典

補足その1：紅丸の真空片手駒、ロバートの飛燕疾風脚など、「→↘↓↙←（←↙↓↘→）」タイプのコマンドでも↙と↘方向にレバーを2フレーム入れないと出せない技もあるので注意。

補足その2：「→↘↓↙←→」は、「→↘↓↙←+ボタン」で→↓↘コマンドの技を出した後に→+ボタン（ボタンが同じなら最初のボタンを押しっぱなし）、という入力法もある。

さぁ、今日も一緒に勉強しましょう！

ストライカー研究室

解明されていない部分が多く残っていた「いつでもストライカー」の詳細を解析！ 仕組みを理解し、応用してみよう。
また、恒例のストライカー連続技集に加え、相性のいいコンビで連続技&連係を突き詰めてみたので参考にしてほしい。



続・いつでもストライカー

みんなが気になるストライカーの秘密、そのすべてを暴く！

それはまるで新世紀アクティブST

先月号で触れた、キャンセルストライカー成立条件から外れた状態でのストライカー呼び出し（以下いつでもストライカー）。発動可能条件を左表にまとめたので、参考にしていただければ幸いだ。

加えて今回は、いつでもストライカーの性質を活かした呼び出しパターンを紹介。

まずは普通のキャンセルストライカーから派生するパターン。通常技→特殊技（BC同時）などでストライカーをつなげ、相手を浮かせてみよう。相手が着地するまでいつでもストライカーが仕込まれるぞ。原理に関しては、京の七拾五式・改と同じと考えれば理解しやすいかと思う。

次に、攻撃が相打ちになったときに呼び出すパターン。これは自分の状態に関係無く、相手がキャンセルストライカー可能技による硬直状態であれば、ストライカーを呼び出せることを利用したもの。

活用例はセスの双掌昇腕に対して。地上技を出して相打ちになっても、ストライカーを呼んで危機を回避できるぞ。

いつでもストライカーとは？

キャンセルストライカーの条件から外れた技の最中、やられ中、緊急回避中などいかなる状態でもストライカーを呼ぶことができる現象。注目は発動条件①。例えばジャンプ攻撃をガードさせた後、着地で有利（相手硬直中）なら仕込まれているのだ。

仕込まれる条件

①キャンセルストライカーが可能な技を当てた後、相手の硬直（※）が解けるまでの間

②キャンセルストライカーが可能技を当て、それに対してガードキャンセルされた後

※吹っ飛び、のけぞり、ガードなど。そこから連続ヒット（ガード）が続いていれば、その間は仕込まれた状態が持続する。

解除されてしまう行動

①特殊技、必殺技、超必殺技を出す

②ストライカーを呼び出す



この状況でもBC連打！ 相打ちからの連続技をくらわずに済むぞ。相手はがっくりした。



すると、浮いた相手が着地するまでの間、いつでもストライカー状態になるぞ。



近距離立ちC→➡+B（BC同時押し）で、キャンセルストライカーキングにつなぐ。

新着!! ストライカー連続技集

ウィップ & ST シャンフェイ



ストリングス・ショット・タイプAの1段目を当てれば（ガードでも可）、2段目ヒット後にストライカーを呼べる。

2段目がヒットした直後にシャンフェイを呼び出せば、ダウン状態を引き起こす形を作ることができる。

ダッシュで押し、シャンフェイの3段目が当たったら近距離立ちD→➡+A×5～とつなげていけば完成だ。

ストリングス・ショット・タイプCからも狙える。踏み始めたら少し間を置いてからシャンフェイを呼べばOK。

K' & ST シャンフェイ



画面端で、強アイントリガー→セカンドシェルで相手を浮かせて…

硬直が解ける直前にシャンフェイ呼び出し→➡+Aと素早く入力する。

シャンフェイが相手を起こすので、3段目の後にジャンプDを合わせ……、

地上攻撃につなぐ。パワーゲージがあれば再びシャンフェイを呼べるぞ。

京 & ST 大門



画面端付近で、強攻撃から[illegible]み～[illegible]み～と連続技をつなげていこう。

最後の鬼焼きまでヒットさせたら、一瞬待ってから大門を呼び出し……、

着地後に素早く弱R.E.D.KicKを2連発。最速のタイミングでつなげばOK。

最後は強R.E.D.KicKでフィニッシュだ。非常にカッコイイ連続技だぞ。

ゲー事典 いつでもストライカー補足：通常技→キャンセルストライカーで浮かせるときの注意点を一つ。同じ弱攻撃の連打はまとめて一つの技と認識されるようで、しゃがみB連打の最中にキャンセルストライカーを呼んだ際は、いつでもストライカーが仕込まれない（一つの技につき一人しか呼べないため）。最後を立ちBなどに変えれば、別の技を当てたと認識されるのでOK。



今月の優良コンビ 紅丸&STヴァネッサ

地面をすべるダウンの最中にも当たる小or中ジャンプCを持つ紅丸。前述のダウンになるストライカー・ヴァネッサとラルフを使えば、大ダメージを与えることが可能だ。追撃を画面端で行なえる場合は、中ジャンプC→近距離立ちD→➡+B(BC同時押し)→居合い蹴り×2(ヴァネッサ後)or弱鬼翔拳(ラルフ後)→中ジャンプC→というパターンで、パワーゲージが無くなるまでつなげられる。ストライカーラルフが二人目扱いになったときのダメージ(強攻撃程度)がオイシイので、ヴァネッサスタートの場合は二回目の追撃を狙うといい。

●連係①

これは通常の連続技にヴァネッサを組み合わせたもので、ポイントはストライカーの呼び出し方にある。➡+Bの後真空片手駒のレバー入力をしておき、➡+Bが当たった瞬間にBC同時押し→直後にAと入力するのだ。こうすると真空片手駒を弱で出すことができ、ヴァネッサヒット後の追撃が間に合うという寸法。

そしてこの後は、画面端でない限りラルフを呼ぶタイミングも調整が必要となる。具体的には、ジャンプCヒット後にBC同時押しで呼び、着地で近距離立ちD→➡+B(ラルフヒット)で完成だ。

●連係②

反動三段蹴りをガードさせてガード弾きを誘発し、そこにヴァネッサをヒットさせる強力な連係。ジャンプD↓しゃがみBでヒット確認をして、反動三段蹴りをBC同時押しで入力するかを決めよう。ヒット、ガードにかかわらず大ダメージを与えられるぞ。



今月の優良コンビ 麟&STシャンフェイ

麟&ストライカーシャンフェイを総決算。連続技や連係を確実にマスターしよう。

●連続技編

連係①と②は、事前の技がヒットしていた場合に限ってストライカーを呼び出し、さらなる連続技を狙うもの。

連係①は強飛天脚の硬直中に弱飛天脚を先行入力(BC同時押し)しつつ呼ぶ。弱飛天脚でたたき付けたところにシャンフェイがヒットするぞ。

問題はストライカーが二人以上の場合。普通に入力すると後ろに配置したストライカーが出るのだが、シャンフェイを後ろに配置すると連係②ができなくなるのだ。シャンフェイは前(三人なら中央、欄外参照)に配置し、弱飛天脚はレバーをニュートラルに戻してからボタンを押すこと。

連係②はパワーゲージがある限り決められる強力連続技。シャンフェイの2段目ヒット後に大ジャンプし、ジャンプCを高めに当てるのがポイントだ。後は弱攻撃3発でシャンフェイが戻る時間を稼ごう。

●連係編

連係③はけん制の遠距離立ちAから弱飛毛脚をBC同時押しで出すことで、ストライカーを呼び出しつつ背後に回ってかく乱するパターン。弱飛毛脚後に、弱攻撃を2発ヒットさせる、もしくは中ジャンプ昇りCでしゃがみガードを崩せば、シャンフェイの攻撃まで連続ヒットするぞ。

連係④は前号で紹介した画面端の強力連係。連続ガードから二択を迫って連続技を狙うことが可能。また、強襲がヒットしたときはシャンフェイがダウンを拾って連続技になる。麟は画面端が強過ぎる。

紅丸・連係①

●近距離立ちD→➡+B→真空片手駒(➡⬉⬇⬈⬅+BC同時押し・A)→ダッシュ中ジャンプC→近距離立ちD~



ここがキモ。➡+Bがヒットした瞬間にBCを同時に押し、ずらすように速攻でAを押す。

近距離立ちD→➡+Bがヒットしたのを確認! ➡+Bの後は➡⬉⬇⬈⬅と入力しよう。

真空片手駒が弱で出れば成功。後はタイミングよくダッシュジャンプC+連続技で追撃!

紅丸・連係②

●しゃがみB→居合い蹴り→反動三段蹴り(⬇⬆+BC同時押し)→ダッシュ中ジャンプC→近距離立ちD~



反動三段蹴りをBC同時押しで出すと、ガード弾きからストライカーヴァネッサが……。

しゃがみB→居合い蹴りをよくガードしました。でもね、それだけじゃダメなのよ。

後は驚異の性質、判定、持続時間を誇る中ジャンプCから追撃開始。慣れれば主戦力!

麟・連係①

●強飛天脚→弱飛天脚(強飛天脚の終わり際に⬇⬈⬅+BC押しっぱなし)→ダッシュ近距離立ちA→近距離立ちD~



「⬇⬈⬅~レバーをニュートラルに戻してBC同時押し」で弱飛天脚を出す。

連係に重宝する強飛天脚がヒットしたら、シャンフェイ連係の開始! 硬直中に……、

弱飛天脚でたたきつけた後、ダウンした相手がシャンフェイによってスタンドアップ!

麟・連係②

●(画面端)しゃがみB×3→強羅殺×3(3発目をBC同時押し)→大ジャンプC→しゃがみB×3~



そして空中ヒットにならないギリギリのタイミングで、高めにジャンプCを当てよう。

画面端で強羅殺がヒットしたら、3発目をBC同時押しして入力。ここまではOKね。

着地で弱攻撃を3発刻んでシャンフェイが戻る時間を稼げば、二人だけでループできる。

麟・連係③

●遠距離立ちA→弱飛毛脚(⬅⬉⬇⬋➡+BC同時押し)→遠距離立ちA→【しゃがみB→遠距離立ちA】or【中ジャンプ昇りC】



業界最速のしゃがみB(→遠距離立ちA)や、中ジャンプ昇りCでガードを崩す。

遠距離立ちAを当てた後、弱飛毛脚(BC同時押し)で相手の背後に回ってかく乱する。

崩しに成功すればシャンフェイまで連続ヒット! 後は跳び込みから追撃を狙うだけだ。

麟・連係④

●(画面端)強襲(1段目後BC同時押し)→遠距離立ちA×2→ダッシュ中ジャンプ昇りC or 各種下段攻撃



シャンフェイをガードさせている間に、昇りCとダッシュしゃがみBで二択を迫れ!

強襲をガードさせつつシャンフェイを呼び、遠距離立ちAを挟んで連続ガードにする。

強襲ヒット時は、こんな感じでシャンフェイがヒット。やや遠めで強襲を出すのがコツ。

ゲー事典

紅丸連係補足:ストライカーラルフは、「めくりジャンプD→しゃがみB×2(2発目をBC同時押し)→ストライカーラルフヒット」など、ヒット確認からの連続技としても実用的。

麟連係補足:ストライカーが二人の場合、弱飛天脚は⬇⬈⬅ニュートラルで前に配置したストライカーと複合入力できるが、強羅殺は⬇⬈➡⬅では出ないので後ろに配置したストライカーと複合入力不可能。よってシャンフェイを前に配置するわけだ。ストライカーが三人の場合は中央に配置し、弱飛天脚、強羅殺共にレバーをニュートラルに戻してボタンを押せばOKだ。

対戦攻略 アンヘル



強力な行動を軸にしつつ、無限のバリエーションを身に付けよう。

Text：MVP

※本文中ではアンチェインを「**UC**」と表記。また、UCサークル技＆UCフィニッシュ技を「**UC+コマンド**」で表記しています（ⓅはAorC、ⓀはBorDを表します）。
※本文中の「**基本ルート**」は、以下の連続技を示しています。
近距離立ちD→フォーマリスツ ブルー（⬋+B）→UC【⬆+Ⓚ→⬇+Ⓟ→⬇➡+Ⓟ】

強力！空レプンカムイ!!

UC➡+Ⓚは、発生が早いため中段攻撃として機能させやすい。また、出始めに無敵時間がある上、超必殺技につなげばゲージ3分の1程度の体力を奪える優秀な技だ。

このUC➡+Ⓚは基本ルートの途中で狙うのもいいが、ガードされていた場合、UC➡+Ⓚを見舞う前に無敵技やガードキャンセルC+Dで止められやすいのが現実だ。

そこでレプンカムイの出番。レプンカムイを出した後すぐにUC➡+Ⓚでキャンセルするテクニックを使えば、基本ルートに頼らずいきなり中段攻撃を出せるので強力な武器となる。通常技キャンセルからはもちろん、中～遠距離でも活用可能だ。前述の特性を最大限に活かし、一瞬にしてガードを崩していこう。

まずは通常技キャンセルから使う場合。近距離立ちDやしゃがみB↓しゃがみAから出せば、連係の早い段階で中段攻撃を見舞えるので有効だ。UCに持ち込まれることを嫌った相手のガードキャンセルC+Dを、無敵時間でかわすこともできるぞ。また、近距離立ちD→➡+B（1段目）から出せば、UC➡+Ⓚが連続技になる。割り込まれにくい連係として重宝するだろう。

中間距離では、あらかじめレプンカムイを出しておくことで対空に使える。UC➡+Ⓚの無敵時間でジャンプ攻撃をかわし、着地を襲う形にするわけだ。これ以外では、相手の起き上がりに重ねるように、少し遠めから瞬時にレプンカムイ→UC➡+Ⓚを出すのも有効なパターン。「いきなりの中段攻撃がある」という認識が相手に無ければ、ほぼ確実にヒットするはずだ。


対空、起き攻め、キャンセルから。驚異的な強さのUC➡+Ⓚから超必殺技を決めろ！

画面端連係で瞬殺の極みを目指す

前回紹介した画面端強力連係は、瞬殺を可能にする武器なので確実にマスターしたい。ポイントは、UC➡+Ⓚ後の立ちAを前進しつつ出すこと。こうすれば、「強レプンカムイ（キャンセル無しで出す）→ガード弾き→立ちA→基本ルート」とつなぐ際、基本ルートの近距離立ちDが遠距離技に化けにくい。また、近距離立ちDの後は➡+Bを挟まないこと。間合いが遠いためUCがつながらないぞ。

なお、この連係を重視するなら、UC➡+Ⓚ→超必殺技を決める際に左右が入れ替わるMAX版は使わないように。


画面端では強レプンカムイでガードを崩す連係を重視。目押しをしっかり極めよう。

ノーゲージストライカー!!

アンヘルはストライカーを絡めた連係が充実している。UC中に呼べば、UCでガードを揺さぶりつつ再度基本ルートで攻め直すことができ、パワーゲージも大幅に回復するからだ。エントリーキャラが二人以下なら、事実上パワーゲージ消費無しでストライカーを使用可能！ 毎回ストライカーを仕込むべし!!

ただし、UC中はUC⬇+ⓅかUC⬆+Ⓚの後しかストライカーを呼び出せない点に注意。実戦では、基本ルートの⬇+ⓅをBC同時押しにして呼び出すのが基本だ。

また、前述のレプンカムイ→UC➡+Ⓚにもストライカーを絡められる。キャンセルで出す際に、レプンカムイをBC同時押しして入力すればOKだ。注意点は、ストライカーが二人以上の場合、コマンドの関係で後ろに配置したキャラが出てくること。中央（二人の場合は前）に配置したキャラを呼び出したければ、⬇⬋⬅の後レバーをニュートラルに戻してからボタンを押そう。では、相性のいいストライカー2キャラを紹介だ。


ストライカーからの基本ルートで、パワーゲージをほぼ1本分回復できる凄いヤツ！

選ぶはヴァネッサ？ シャンフェイ？

アンヘルのストライカーはヴァネッサかシャンフェイが理想的。UC⬇+ⓅをBC同時押しして入力した後……

●ヴァネッサの場合

UC⬇+ⓅからUC➡➡+Ⓟにつなぐと、ガード時はアンヘル側が有利。さらに基本ルートを狙おう。そしてヒット時は➡➡+Ⓟの後、近距離立ちD（→レプンカムイ）→UC⬇+Ⓚ→UC➡➡+Ⓟで、相手の受け身不能ダウンを拾って浮かすことが可能。これを基本パターンにしよう。

次はUC⬇+Ⓟ後UC➡➡+Ⓚの中段を狙うパターン。状況は基本的に➡➡+Ⓟ後と同じだが、➡+Ⓚのみヒットした場合は追撃できず、有利時間はガード時よりも短い。強気に基本ルートへつなぐか？

最後はガード時の最強パターン、UC⬇+Ⓟからガード不能のUC⬇⬋⬅+Ⓟ。ほぼ確実にダメージを与えられるのが利点だ。相手はダウンしないので強気に攻めるといい。

●シャンフェイの場合

攻撃発生がやや遅いのでUC⬇+Ⓟの後に割り込まれやすいが、ヒット時は基本ルートで追撃できるという利点があるシャンフェイ。このストライカーを使う場合はUC⬇+Ⓟの後、UC➡➡+Ⓚを出すか、またはUC➡+Ⓚをやや遅めに出していこう。いずれも中段攻撃で、ヒット時、ガード時ともに基本ルートへ。また、ガード不能のUC⬇⬋⬅+Ⓟからも、難しいが基本ルートでの追撃を狙えるぞ。

なお、レプンカムイ→UC➡+Ⓚと絡める場合は、レプンカムイの一つ前の技にストライカーを仕込もう（➡+BをBCで入力など）。これで➡+Ⓚから連続ヒットだ。

●ヴァネッサ連係



強力なのはUC➡➡+Ⓟまで出す戦法。ガード時は再度基本ルートで押すことができ、ヒット時は追撃が可能なので、画面端まで持っていきやすいのだ。

●シャンフェイ連係


UC➡➡+ⓀやUC⬇⬋⬅+Ⓟから基本ルートによる追撃が可能。UC⬇+Ⓟの後に割り込まれやすいのが欠点だが、そのリターンはあまりに絶大だ。

ゲー事典 ヴァネッサからの追撃：ストライカーヴァネッサを使ったUCヒット時の追撃で、本文中にあるものより有効なのが、UC⬇+Ⓟでやめてダッシュする方法。ダッシュで相手を押してヴァネッサの最後の一撃（当たるとダウン状態になる）を空振りさせ、基本ルートをたたき込むのだ。上から3枚目の写真がそれで、近距離立ちDのタイミングを覚えればまず失敗しないぞ。

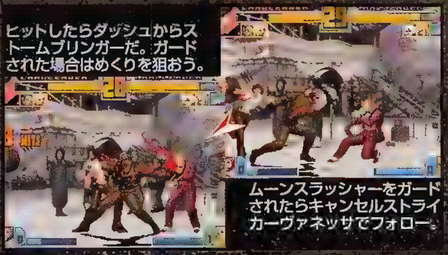
HEIDERN



対戦攻略
ハイデルン

ハイデルンのウリともいえる体力吸収能力を活かした、実戦的なネタを紹介。決まれば効果絶大、勝ち確定!? やるしか!

Text ラオ[illegible]



ヒットしたらダッシュからストームブリンガーだ。ガードされた場合はめくりを狙おう。

ムーンスラッシャーをガードされたらキャンセルストライカーヴァネッサでフォロー。



ガードを崩したらファイナルブリンガーを決めよう。昇りジャンプCで崩してもOKだ。

めくりジャンプCなどからレオナを呼ぶ。着地後にしゃがみBを挟むとなおよし。

ストライカーから回復する!!

全キャラ中唯一、ハイデルンだけが許された体力回復技、ストームブリンガーとファイナルブリンガー。しかし、これらの技は単体ではイマイチ使いにくく、無理に決めようとすると相当なリスクがある。

そこで注目したいのが、ストライカーを絡めて連続技に組み込んでいく方法。ブリンガー系の技は複数回に分けて細かくダメージを与える技なので、ストライカー後でもダメージ補正の影響を受けにくいという利点もあるぞ。

まずはストライカーヴァネッサを使ったパターンを紹介。やる事は簡単で、ムーンスラッシャーをガードされたときに呼び出すだけ（常に仕込んでおけばOK）。相手が反撃しようとすればヒットするぞ。地上ヒット時は相手をロックするので、ダッシュからストームブリンガーを決めよう。

次はストライカーレオナからの連係。レオナの攻撃をガード中、相手はガード段を切り替えることができない。ここに↙+Bを当ててガードを崩し、ファイナルブリンガーを決めるわけだ。コマンド入力はゆっくり確実に行なおう。



そしてすぐに前方小ジャンプCでめくる! 大抵ヒットするので……。

決め打ちで連続技へ。オーソドックスだが効果的な連係だ。

抜群のヒット率を誇る連係を紹介。まずは通常or大ジャンプCをめくりで当てる。

パワーゲージが無いときは?

ハイデルンは、パワーゲージが無いときの連続技が貧弱。ならば、せめて体力でも回復しておくのが、ハイデルン流というものだろう。

ストームブリンガーは、密着状態での弱攻撃（しゃがみAがいい）から連続技になる。やはりめくりジャンプCから決めるのがベストだ。



単発セスヒット時もブリンガーチャンス。ゲージが無いときはネックローリングだ。

SETH



対戦攻略
セス

弓月と双掌昇陽は非常に強力な技なので、技の性能を理解してうまく使いこなすことで、確実な戦力アップを計ろう!!

Text [illegible]



近距離立ちDは下段判定なので、プレッシャーをかける意味でも使っていきたい。

連続技を狙うときの注意点

しゃがみA→↘+Bからの連続技を狙う際は、しゃがみAをレバー↙or↓で出せば、↘+B後に→↘↓↙←+Bで弱入り身・灘月を出せる。しかしこの入力だと、↘+B後に弓月を出そうとしても、勝手に入り身・灘月が出てしまうという欠点がある。弓月を出したいときは、しゃがみAを↙で出すようにすること。

また、ガードを揺さぶりたい場合は、下段の近距離立ちDから連続技を始動しよう。

ガードを崩すためにはC投げも使っていきたい。セスのC投げはレバガチャでヒット数が変わるタイプで、ほかのキャラの投げに比べてダメージが大きくなっているぞ。



弓月ガード後に跳び込んでくるような相手は、闇月で迎撃してしまおう。

弓月をガードさせた後は、とりあえず後方大ジャンプしておくのが安定行動。

弓月を使いこなす

→+A弓月は、地上戦での主力連係。弓月を弱で出せば、→+Aの先端を当てたときを除いて連続ガードになり、強で出せばガードされてもセス側が先に動き出せるぞ（連続ガードにはならない）。

弓月をガードさせた後は、後方大ジャンプがかなり安定している。その後、闇月を出していく連係が非常に強力だ。

また、弓月は突進中に姿勢が低くなっているので、クロスカッターのような攻撃位置の高い飛び道具をくぐれるぞ。

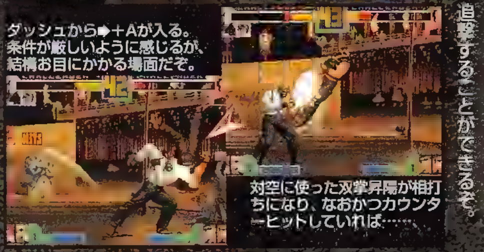
双掌昇陽活用法

双掌昇陽は攻撃判定発生まで全身無敵となっているので出る前につぶされることは無く、悪くても相打ちになる。

威力が高いため普通にヒットしてもオイシイのだが、相打ちになった場合は相手が長時間のけぞったままになるので、ダッシュからの連続技でより大きなダメージを与えることができる。非常に出が早いので（ハイデルンのしゃがみBガード後に反撃として決められる）、相手の連係に割り込み、強引に相打ちを取るような使い方もアリだ。

出る前につぶされることが無いという特性から、対空技として使っていくことも可能だ。相打ちが多くなってしまうが、後一撃で倒せるときには有効な選択肢となる。

なお、対空に使用して相打ちになった場合、双掌昇陽がカウンターヒットしていれば、ダッシュで接近して→+Aで追撃することができるぞ。



ダッシュから→+Aが入る。条件が厳しいように感じるが、結構お目にかかる場面だぞ。

対空に使った双掌昇陽が相打ちになり、なおかつカウンターヒットしていれば……。

ゲー事典

ハイデルン補足：いつでもストライカー可能状態（P66参照）でC投げを決め、3段目の直前にロバートを呼ぶと、ダウン状態にヒットしてさらにファイナルブリンガーを決められるぞ。
セス補足：連続ガードにならない連係は、双掌昇陽で割り込めるポイントでもある。京の強攻撃→毒咬みの間や、K'の弱攻撃→アイントリガーの間など、意外に多いので探してみよう。



YURI SAKAZAKI

対キャラ攻略

ユリ・サカザキ

ガードされても有利な虎煌拳に、パワーゲージ増加量の多い飛燕疾風拳。ユリが得意とする技を封じて出鼻をくじこう。　Text：ケンちゃん

しゃがみD→強虎煌拳

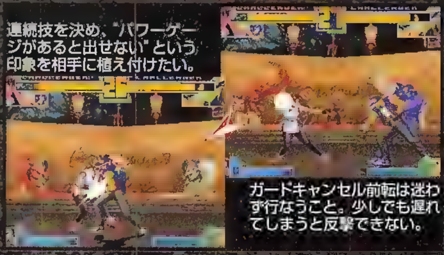
ユリのしゃがみD→強虎煌拳は、ガードされてもユリ側が先に動けるという単純だが強力な連係だ。この連係を抑え込まないことには、常にユリ側のペースとなってしまう。対処法は基本的に二つだ。

●しゃがみDガード後にガードキャンセル前転

先読みの行動となるが、それなりの見返りもある対処法。ユリが強虎煌拳まで出していれば、連続技をたたき込むことが可能だ。ただし、前転のタイミングが少しでも遅れるまう点に注意。なお、強虎煌拳を出していなかった場合は、ガードキャンセル前転の性質上反撃は受けないものの、状況はユリ側が大幅に有利だ。

●強虎煌拳を無敵時間の長い技で抜ける

強虎煌拳は発生が遅く、しゃがみDから連続ガードにならないので、そのすき間に割り込む方法。割り込める技は、タクマの強龍虎乱舞など、無敵時間の長い突進系超必殺技が代表例といえる。なお、ユリ側には覇王翔吼拳に派生するという選択肢が残されているものの、あまりにリスキーな上に一点読みの行動なので、警戒する必要は無いだろう。ちなみに、強虎煌拳を前転で抜けようとするのは厳禁。簡単に対処されてしまい、手痛い反撃を受けてしまうぞ。



連続技を決め、"パワーゲージがあると出せない"という印象を相手に植え付けたい。

ガードキャンセル前転は迷わず行なうこと。少しでも遅れてしまうと反撃できない。



近ければ確実だが、しゃがみDの先端を当てられた場合、反撃が間に合わないことも。

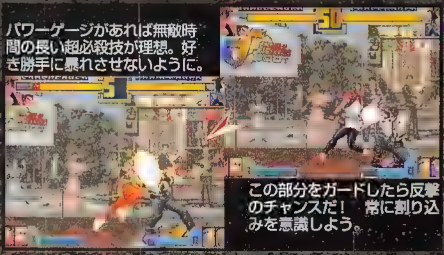
飛燕疾風拳の穴

近距離でガードさせるとパワーゲージが大幅にたまり、ケズりダメージも大きい弱飛燕疾風拳。この技を封じることで、ユリのゲージ効率のよさを抑えていきたい。

●無敵技で刈る！

弱飛燕疾風拳は、腕を回す部分をガードさせた後、反撃されないように突進部分を当てるには、ボタンを離すタイミングを遅らせて若干間合いを離す必要がある。そのため、突進部分は基本的に「連続ガードにならない」ので、無敵技で割り込んでいこう。なお、連続ガードになった場合は大抵反撃が可能なので、割り込みポイントで常に無敵技を入力しておき、連続ガードだった場合の反撃にも気を回しておけば、万全の体制といえる。

ユリ側としては、対処されるまで強気で仕掛けてくるポイント。見逃さず的確に割り込んでいき、相手の行動を制限できればこっちのものだ。



パワーゲージがあれば無敵時間の長い超必殺技が理想。好き勝手に暴れさせないように。

この部分をガードしたら反撃のチャンスだ！　常に割り込みを意識しよう。



K9999

対キャラ攻略

K9999（ケイ・フォーナイン）

K9999といえば➡+Aでのけん制が嫌らしいキャラ。だが、それさえ封じ込めば何てことはない。距離を保って闘おう。　Text：パチ

中間距離で抑え込む

K9999の技では、中間距離でウロウロしつつ出してくる➡+Aが特に厄介だ。

これの対処は、➡+Aがギリギリ届く程度の間合いを保ち、垂直ジャンプから横方向に強い技を置いておくのがベスト。➡+Aを回避しやすく、反撃も狙っていけるぞ。

K9999には横方向に強いジャンプ攻撃が無いので、空中戦で競り負けることは少ないハズ。また、➡+Aをくらったとしても空中ヒット（1ヒットのみ）になるので、ダメージは小さい。加えて、➡+Aとほぼ同じ射程を持つあっちへいってろォォ！にも対応できるぞ。垂直ジャンプ攻撃の連発は、リスクの低い有効な対処法といえるだろう。

そのほか、K9999は相手の飛び道具を視認してからでも、てめえも往っちまえ!!や力が勝手に…うわあああ!!を合わせられることに注意。K9999のパワーゲージが一本以上たまっているときは、不用意に飛び道具を撃たないこと。また、跳び込みは目で落とされる可能性が高いので、こちらからは攻めず、垂直ジャンプで様子を見よう。



楽々避けて反撃できる。たとえ➡+Aをくらっても、空中ヒットなのでダメージは微量。

中間距離では垂直ジャンプを多用しよう。K9999が➡+Aを出してきても……、



超必殺技を合わせられてしまう。ダメージもバカにならないので、意識しておくこと。

ヤツのパワーゲージが一本以上たまったら危険信号。不用意に飛び道具を撃つと……、

接近戦は割り込み重視!!

主にジャンプAをガードさせた後に狙ってくる、下段のしゃがみBと中段の近距離立ちDによるガード崩し。これに対しては、無敵技や防御系ストライカーで割り込みを狙ってみよう。ジャンプA後はほぼ確実に手を出してくるため、高確率で反撃できるハズ。

無敵技で割り込む場合は、リターン重視で威力の高い技を使おう。一方、セスを代表とする防御系ストライカーでの割り込みは、リスクの低さが魅力。ガードされても反撃は受けないので、パワーゲージがあるならオススメだ。

ガードでしのぐ場合は、最初にしゃがみガードした後、立ちガードに切り替えるといい。ジャンプAガード時はやや間合いが離れるため、K9999は少しダッシュしないと近距離立ちDを出せないからだ。近距離立ちDをガードした後はこちらが有利なので、すかさず攻めに転じよう。



パワーゲージがあるならストライカーで割り込もう。ガードされても反撃は受けないぞ。

ジャンプAをガードした後は近距離立ちDとしゃがみBの二択を迫られる可能性大。

ゲー軌跡

VS.ユリ補足：しゃがみD→強虎煌拳への有効な対処法は、基本的に上記した二つのみ。どちらもパワーゲージが必要なので、無い場合は素直にガードを固めるしかない。

VS.K9999補足：そのほかに注意したいのは、D投げからの力が…勝手に…うわあああ!!。初段をくらった後、着地時に受け身を取れば、それ以降はくらわずに済むぞ。



ANGEL

対キャラ攻略

アンヘル

強力なジャンプ中↓+Dでの跳び込みと、アンヘル独自の連続攻撃"アンチェイン"(以下UC)。これらに対応できれば楽勝!? Text:OYZ

攻めの起点である跳び込みを封じる

アンヘルが接近手段として多用してくる、ジャンプ中↓+Dでの跳び込み。この技は上方向にはあまり強くない上、アンヘル自体のジャンプ軌道も高くないので、垂直or後方ジャンプ攻撃で高い位置から迎撃するのが理想的だ。

また、ジャンプ中↓+Dは着地後に若干だが硬直がある。特に、くらった場合はこちらの硬直(のけぞり)時間がガード硬直より短いため、打点が低くない限り五分～こちらが有利。わざとくらって反撃するのも一つの手というわけだ。狙い目は、空対空も兼ねた早出しのジャンプ中↓+D。高い打点でくらえば、発生の早い打撃技で反撃できるぞ。



これぐらいの打点のジャンプ中↓+Dは、わざとくらえば発生の早い打撃技が確定。

UCを始動させない!!

UCを始動する王道パターンとして、近距離立ちDからの連係がある。近距離立ちDをガードしたら、フォーマリスツ・ブルー(以下F・ブルー)からのUCを想定し、できる限り対処していきたい。

連係を止めるには、F・ブルーをガード後にガードキャンセルC+Dを使うのが最も確実。F・ブルーから派生するUC始動技は2種類あるのだが、どちらの技を出してきても確実にヒットするぞ。

また、割り込みに適したストライカーを選んでいるならば、あえてUCを始動させ、呼び出し動作の無敵時間を利用してストライカーでの割り込みを狙うのもアリ。



この下段蹴りがF・ブルー。ガードキャンセルC+Dを合わせるならここが確実だ。

UCを始動されてしまったら?

UC中の中段攻撃やガード不能攻撃は確かに怖いが、どれも発生が遅いので割り込みポイントでもある。無敵技や発生1フレームのコマンド投げを持つキャラはそれを狙おう。そのほかのキャラは、前転や後転での回避が無難。また、中段攻撃を立ちガードするという基本行動も忘れずに。

次は、主要なUCフィニッシュ技二つの対処について。

クラウン アンダー ザ スカイは、相手を浮かせるアッパー系の技。ガード後は若干だが先に動けるので、発生の早い技を持つキャラは反撃が可能だ。特に、発生1フレームのコマンド投げなら容易に反撃できるので見逃さずに。

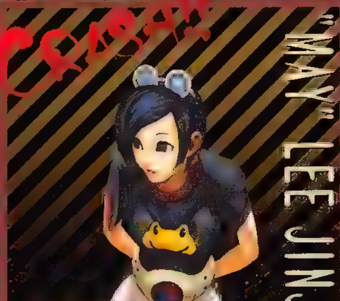
後転浴びせ蹴りのステート オブ ヒートヘイズは、中段攻撃でくらった後は受け身不能と厄介。ただ、中段攻撃になっているのは2段目から。注意しておき、見てから立ちガードに切り替えたい。

ステート オブ ヒートヘイズは2段目から中段。この動きを見たら立ちガードしよう。





唯一の割り込みにくい中段攻撃がこの技。アンヘルにパワーゲージがあるときは特に注意。



"MAY" LEE JINJU

対キャラ攻略

メイ・リー

強力な対空技を持っていない上に空中戦を苦手としているので、積極的に跳び込みから攻めていき、主導権を握っていこう。 Text:[illegible]

メイの弱点は空中戦!

メイはジャンプスピードが遅く上方向に強いジャンプ攻撃が無いので、中間距離では垂直ジャンプ攻撃で上から抑え付けるようにけん制をしていこう。これで簡単には跳び込まれなくなるはずだ。

また、メイは攻撃を切り返す手段(無敵技など)が乏しいため、こちらから攻めていけば主導権を握りやすい。空中戦も弱いので、跳び込みを中心に攻めていくといいぞ。

対空に当て身技である我打反撃を使われたとしても、低い打点でジャンプ攻撃を出していれば、着地後に前転でメイの反撃技を避けることができる。空振りのスキに痛い攻撃をお見舞いしてやろう!



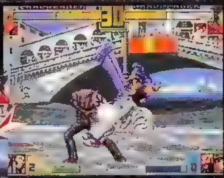
メイは対空技に恵まれていないので、跳び込みの対処が苦手。どんどん攻めよう。

神獣脚を知る

起き上がりに出してくる神獣脚に悩まされたことはないだろうか? この技は出始めに一瞬無敵時間があり、宙に浮いている間は攻撃位置の低い技を避ける性質があるので、起き上がりに前述の技を重ねる選択肢は神獣脚の危険を伴うことを忘れずに。ジャンプ攻撃なら神獣脚に負けることはまず無いので、起き攻め時はこちらがオススメだ。

神獣脚をガードした後は、間合いが離れる場合と密着状態になる場合がある(ゲー事典参照)。ガードしたときは反撃できないと認識している人もいると思うが、密着状態になったときはメイ側がわずかに不利なので、反撃することが可能だ。打撃技での反撃は難しいので、投げ技で確実にダメージを与えていきたい。

投げ技でしっかりと反撃していこう。ダメージは小さいが安定した選択肢だ。





神獣脚は中段攻撃なので、しっかりと立ちガード。ガード時に密着する状況なら……。

相手のラッシュをチャンスに変える

各種三連脚とキャンセル構え変更によってラッシュを掛けられたときは、ガードキャンセル前転での対処が有効だ。

例えば、三連脚【回し蹴り↓後ろ回し蹴り】という連係を仕掛けられた場合。回し蹴りガード後にガードキャンセル前転をすれば、後ろ回し蹴りを回避することができる。三連脚は空振りすると構え変更ができないⅡ技のスキを軽減できないため、ダッシュから連続技をたたき込めるぞ。

ガードキャンセル前転は、基本的に「相手が三連脚を出してくる」という場面で行なおう。リターンが大きいので、ぜひ狙っていってもらいたい。

読みが当たればメイに大きなスキができるので、そこに痛い連続技を入れてやろう!





各種三連脚を連係させてくると読んだら、すかさずガードキャンセル前転だ。

ゲー事典

VS.アンヘル補足：UCへの割り込みは高確率でカウンターでヒットする。フォクシーのプレニルニウムのように、無敵時間がありカウンターヒット時に見返りが大きい技で割り込むのが理想。
VS.メイ補足：神獣脚ガード後は、神獣脚を出す前にメイが攻撃を当てていれば間合いが離れてメイ有利。相手が攻撃を当てていれば間合いが離れずメイがわずかに不利、という性質がある。

KOFファンページ

KOFッ子 KINGDOM

王国では風邪が大流行。喉がガラガラで、タンがカランだらクーラとかそんな感じ。国民諸君は、ゲーセンで遊んだ後はちゃんとうがいをして、ウイルスの跳び込みを防止せよ！　それからマーベラスとアルカディアが主催する「葉花萌イラストコンテスト」もまだまだ間に合うのでヨロしくねーっ。

カンヌ国際決め技祭　コフ王の宮廷画廊

今回は「この技で決めろっ」とか「これが[illegible]たれば人生の目的自分的には勝ち」というお好みの技を大特集だっ。



(大阪府　ネミさん)
☆この色使いが幻想的な雰囲気を出してます。女性限定多国籍お茶会は楽し。

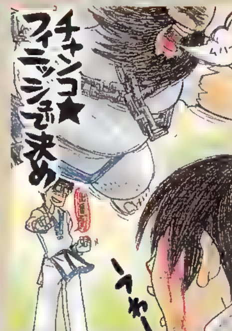
◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/8474/



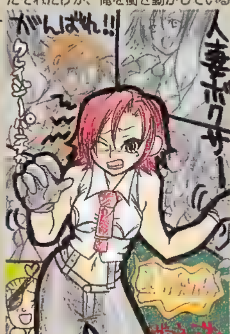
(岩手県　ばっきゅーん☆さん)
☆死ぬように生きていたくはない。ただそれだけが、俺を衝き動かしている。



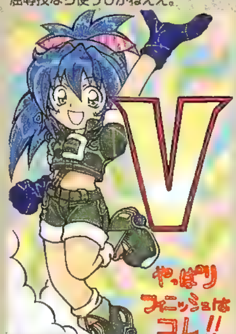
(埼玉県　藤まみる★9999さん)
☆踏み付けが決め技かい……。屈辱技なら使うしかねええ。



(東京都　桶田なりゆきさん)
☆質量的にはKONISHIKIが落っこちてくるようなもんだからにゃー。



(東京都　采姫炬さん)
☆やっぱおキレイッすよ。美容面でも頑張ってるんだろーな、きっと。



(長野県　REDEYE'S君)
☆ST八神を使った「Vスラッシャー2回当て」がRED EYE'S君のお気に入り。



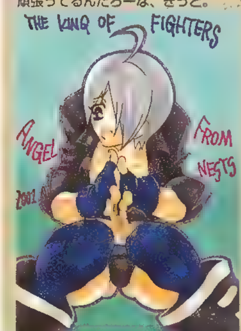
(福岡県　げじなさん)
☆ヒット数やダメージ量にオレたちゃ動かされねえぜ。こだわりだけを愛羅武勇。



(京都府　矢吹伝らいくさん)
☆細かなモーションまでありがとう、ムックを参考にしてくれたとか？

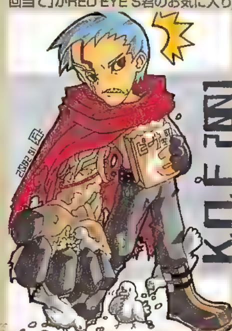


(東京都　unimaru君)
☆これはお見事なアレンジアンヘル。「何となく」なファッションが彼女らしい。



(神奈川県　みの虫さん)
☆何かしょんぼりきちゃってる感じ？テキトーに元気取り戻そうよ。

◆http://www6.ocn.ne.jp/~juni-i/


(兵庫県　石垣さん)
☆何ともほのぼのチックなK9999とポッポーの図。5分後に鳩フンまみれ。



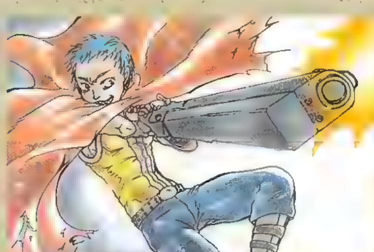
(山口県　西河「T.M.R」貴教君)
☆ブライアンVS.マキシマ、重量級マッチ。観戦希望者は応援ハガキを出そう。



(京都府　佐々岡「ウィッパー」ゆりのさん)
☆身内からも非難ゴウゴウ。だが、負けるなクラーク！　闘えクラーク！



(福岡県　たかおか勝己さん)
☆白ビキニにこだわっているダスか。コマンド難しいけど決めたいねえ。


(福岡県　皐月トミィさん)
☆すでに貴様は射程内。せいぜい、逃げられるだけ逃げやがるがいいさ！



(山口県　げじなさんへ☆鑑さん)
☆「髷をもっとカッコイイ人にして下さい。」ハガキ裏より。これ以上か……。

はみだし王子さま

キングダム意識調査　第一回『2001』通信簿

前々号で募集した『K.O.F.2001』の評価報告。キャラクターの項目は多くの採点者が100点に近い点数を記入したのが印象的。今回は数人の意見を掲載して、世論に迫ってみますぞ〜。

まずは吉岡北斗さんの採点から。

システム・90点　ほぼ完成に近いけど「もっと何かときめかせてくれ！」という祈りを込めて。

グラフィック・100点　このままの味で行ってほしいものです。

サウンド・80点　テツオの声が佐々木さんだとよかった。

キャラクター・85点　テツオはいい！　でも山崎とダックが欲しい！

難易度・50点　強いのボスだけ……。

K9999をテツオ呼はわり……　ストレートな臣民だ。ちなみにCVは佐々木望さん、テツオと同じ方である　続いて安宅和成さんの採点

システム・70点　タクティカルオーダーセレクトは遊び方に幅が出て面白い。

グラフィック・80点　対戦中のグラフィックは十分な出来。欲を言えばデモの方をもう少しキレイにしてほしかった。

サウンド・30点　とにかく一番頑張ってほしいところ。

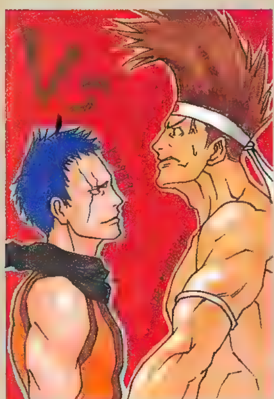
キャラクター・90点　K9999など、新キャラはどれも魅力的。それと、既存のキャラのイメージを損ねないように注意してほしい（クラークが「ムチ子」呼ばわりでビックリ、舞はあんな色ボケキャラではない、Kちょっと元気あり過ぎetc.）。

難易度・60点　例年に比べてCPUが賢くなっている気がする。私はヘタレなので個人的に困るから採点低め（笑）。

なるほど、キャラクターのイメージはみんなが大切に抱えている部分ゆえ、難しいものがあるね。逆にイメージチェンジを新鮮だと捉える人もいるし、前の方がよかったという人もいる……そのあたりのさらなる国民の声、待っておるぞ。



（北海道　烈火うらん君）
☆龍炎舞に思い入れがあるのだね。「尻と胸が描きたかっただけかな？」チ、チミィ！



（群馬県　BOS君）
☆見上げる側も見下ろす側も、気圧されていないのがポイントだ。かっこいい。

◆http://myroom.isao.net/room180/0000010000911180/index.cgi



（北海道　久遠堂梨花さん）
☆背中を破って現れる翼。翼の色は黒いの？　白いの？

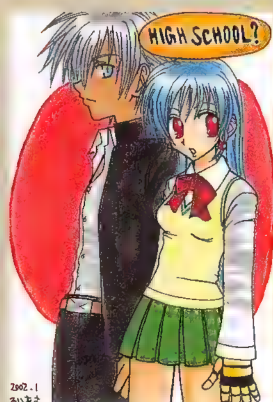


（福岡県　ゆずはりんさん）
☆姉妹でクリスを応援しているのである。『K.O.F.オンライン』にいるみたいだけど？

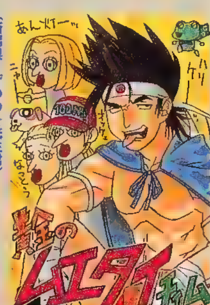


（東京都　RIKI君）
☆忍びよる孤独は、時にあまりにも耐え難いと思う。どうか、正気を失わないで。

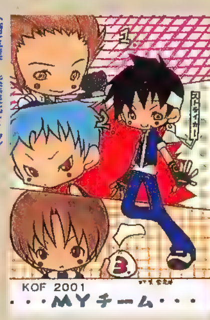
◆http://www2.plala.or.jp/riki/



（茨城県　ろいあすさん）
☆K'の不良っぷりは妥当だが、グローブは隠そうよ。制服はきゃわいいス。



（新潟県　げっつ☆先生君）
☆今晩奏でるジョー東夜想曲。ケツもカカトも愛しいぜ、ジョー！



（埼玉県　紫雷花さん）
☆マキシマのデコーに五千点。K.O.F.ファンってデコに敏感だよね。



（神奈川県　メサイア・爆さん）
☆ちっちゃくなっても個性的な三人。ガシャポンHGモデル化できそうねっ。

葉花萌 イラストコンテスト 作品大募集中!!

キミはもう応募したか!?



臣民諸君、萌イラストは進んでるかね！　寝食トイレをスーパーキャンセルしてでも描くべし、描けーい!!　でも、カゼには気を付けろ。

『K.O.F. EX』発売元のマーベラス社が「やっぱK.O.F.イラストっつったらアルカディア読者だ！」と持ちかけてくれたこの企画、是が非でも盛り上げていきたいぜっ!!　投稿よろしく!!

『K.O.F. EX』デジタルフォト発売中!!



『K.O.F. EX』のデジタルフォトは入手したかな？　マルチメディアキオスク端末「e-TOWER」「D.C.T」設置店でダウンロード可能だ!

http://www.digicube.co.jp/

はみだし王子さま

The King of Route 66™

マイクデバイスとワイルドさが持ち味のドライブゲーム「ザ キング オブ ルート66」。今回は、広大なアメリカ大陸を制覇するためのハウツーを伝授するぞ。

発売予定：2002年2月末
ジャンル：大型トレーラードライブゲーム
操作方法：ハンドル＋アクセル＋マイク
メーカー：SEGA-AM2/セガ
使用基板：NAOMI2

ルールは簡単！ 制限時間内にゴールを目指せ！



悪のトラック「トルネード(RIVAL)」を見付けたらガンガンぶつかれ！



ルート66プレイの基本

「ルート66」は面クリアタイプのドライブゲーム。運ぶ荷物を選び（目的地と難易度が違う）、制限時間内にゴールへ到着すればステージクリアだ。

巨大なトレーラーの前には対向車もプラモデル同然。はね飛ばしてもペナルティはないので、アクセル全開でいこう！ ライバルカーは体当たりでつぶせ！

SELECT YOUR TRUCK!!

ハ～イ、ハイウェイキャットよ。トラックは個性豊かな五台のマシーンから選べるの。スピードは速さ、トルクはパワー、ウェイトはトラックの重量を表しているわ。



Highway Cat



ルイジアナ出身の23歳。トラックのスピードは最速だが、少し曲がりにくいかも？ 車重が軽いので、ライバル車を破壊しづらい。

SPEED	TORQUE	WEIGHT
4	3	2

Texas Hawk



テキサス出身の、紳士でナイスガイなカウボーイ。平均的な性能なので、ビギナーが乗るにはふさわしいトラックだ。

SPEED	TORQUE	WEIGHT
3	3	3

アドバイス66 輸送の仕事を楽にするアイテムを紹介しよう。まずは「ルート66」と書いてある青いエンブレム。これを集めると、ステージクリア後の報酬画面で、残りタイムにボーナスが加算されるぞ。取った直後に増えるわけではないので注意。お次はニトロ。これを拾うとニトロブーストの残回数が増えるぞ。ニトロブーストでジャンプできる場所にも、割とよく浮いている。

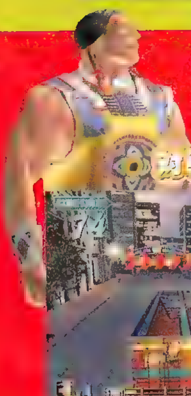












筐体が二台あれば対戦できる。相手に体当たりする、ニトロ奪える。オレ、嘘つかない。

対戦プレイもOK!



対戦ではエニタイム会話可能。相手の声はノイジーに加工されてスピーカーから聞こえるぞ。

ヘイ、テキサス! 無線の説明をヨロシク!



やあ、オレがテキサスホークだ、キラーン(歯が光る音)。仲間の無線には、慌てずマイクで答えよう。実はすべて青色の答えが正解だ、キラーン!

ニトロのファンキーな使い方を教えてくれベイビー!



壊せる場所って実はけっこう見え見え。あからさまに怪しい坂道には、思い切ってニトロブーストで突っ込むといいわ。素敵な大ジャンプができるし、時間の短縮にもなるわよ。

連結ゲームでニトロゲット!



後方に配置された荷台に向かってバックし、青いエリアにピタリと止めてドッキングするんだ。失敗すると罰金だが、残りタイム10秒以内で成功するとニトロが二個貰えるぞ!

ソウル☆マン'S ワンポイント トラッキンDJ!

ィヨェア! オレの名前はソウル☆マン! トラックビギナーたちへ役立つ情報を伝授するぜ、フ〜! 最後まで聞いてくれよな、ィヨェ!



ICHIBAN



礼儀正しい武道家で、性格設定は「スティーブン・セガー○」。運転席に鎧のミニチュアを飾る日系二世。38歳。

SPEED	TORQUE	WEIGHT
2	4	3

SOUL☆MAN



ソウルダンスを愛する元ダンサー(22歳)。速度は出るが、パワーに欠ける。ミラー下のぶらぶらソウルマン人形が可愛い。

SPEED	TORQUE	WEIGHT
4	2	3

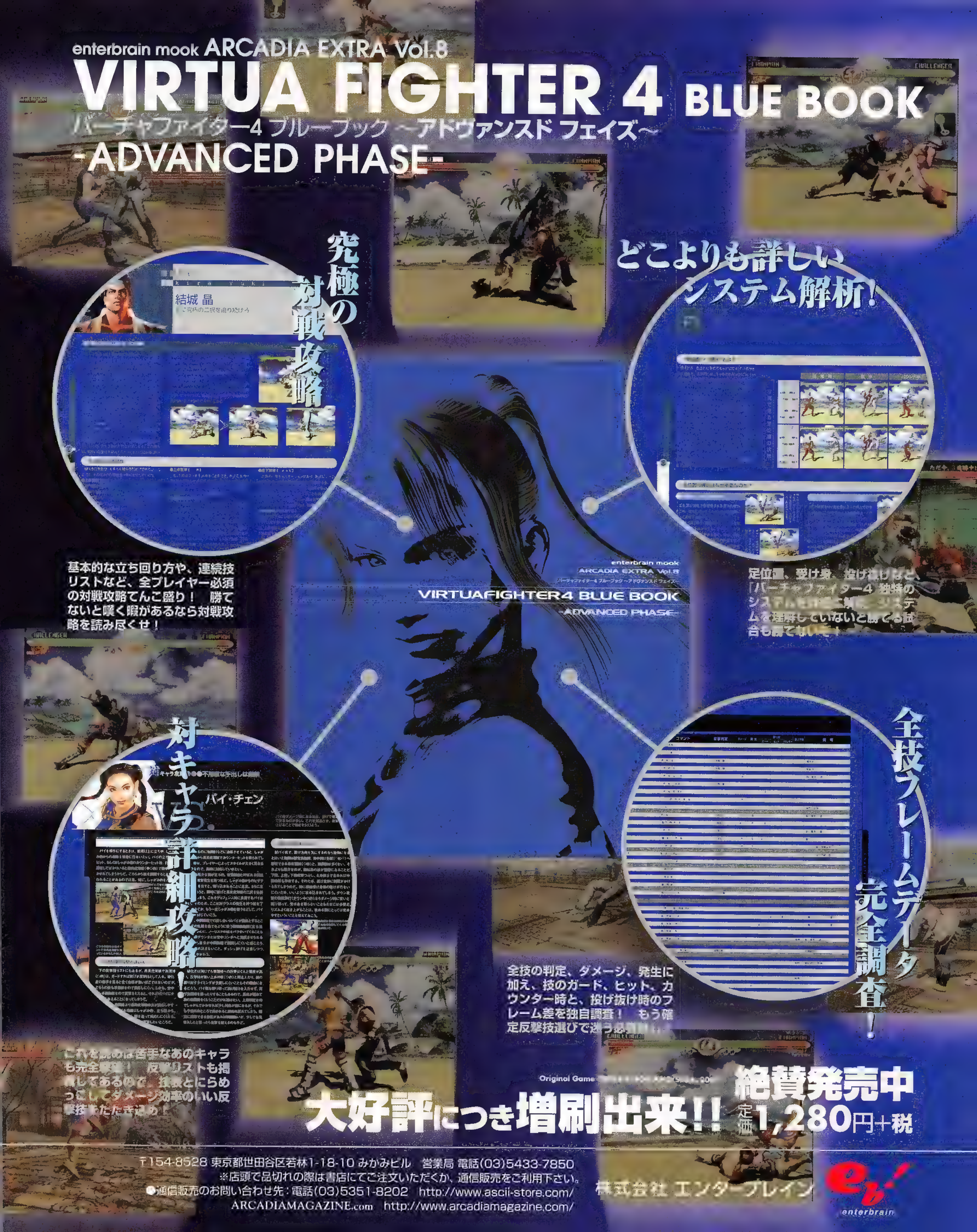
IRON BULL



インディアン戦士の血を引く正義のトラッカー。超重量級なので、どんな障害物をもはねとばしていける。が、ちょっと遅い。

SPEED	TORQUE	WEIGHT
2	3	4

アドバイス66 筆者はドライブゲームにおいて、とにかくブレーキを踏まない。対向車に当たりまくり、最高速でカーブに突っ込むので、壁にガリガリ引っ掛かって即タイムオーバーだ。だが、「ルート66」は違う。ノーブレ


enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.8
VIRTUA FIGHTER 4 BLUE BOOK
バーチャファイター4 ブルーブック ～アドヴァンスド フェイズ～
-ADVANCED PHASE-
究極の対戦攻略！
基本的な立ち回り方や、連続技リストなど、全プレイヤー必須の対戦攻略てんこ盛り！　勝てないと嘆く暇があるなら対戦攻略を読み尽くせ！
どこよりも詳しいシステム解析！
結城 晶
enterbrain mook
ARCADIA EXTRA Vol.8
VIRTUAFIGHTER4 BLUE BOOK
-ADVANCED PHASE-
対キャラ詳細攻略！
パイ・チェン
全技フレームデータ完全調査！
全技の判定、ダメージ、発生に加え、技のガード、ヒット、カウンター時と、投げ抜け時のフレーム差を独自調査！　もう確定反撃技選びで迷う
大好評につき増刷出来!!
絶賛発売中
定価1,280円+税
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用下さい。
●通信販売のお問い合わせ先：電話(03)5351-8202　http://www.ascii-store.com/
ARCADIAMAGAZINE.com　http://www.arcadiamagazine.com/
株式会社 エンターブレイン
enterbrain

フレームデータ公開!!
Virtua Fighter 4

P79からのデータリストの見方

各キャラの主要技データの内容は、以下の通り。
●ダメージ：その技の威力。距離でダメージの変わるものは、最大ダメージを掲載。
●発生：その技を出してから、攻撃力が発生するまでにかかる時間（単位：フレーム）を表す。
●硬化差：ガード時、ヒット時、カウンターヒット時それぞれの、相手キャラとの硬化差（単位：フレーム）を表す。数字がマイナスの場合は技を出した側が不利、プラスなら有利、ゼロなら五分。「-」はダウン技やよろけ技など、一定の硬化差が計測できないもの。投げ技にガードの項目がある場合は、投げ抜け後の数値。ちなみに、実戦では距離や持続ヒット（ガード）などの要因で多少の誤差が出ることがある。
●避け方向：その技を避ける場合の、成功避けが可能な方向。「○」はどちらにも避け可能、「×」は避けられない全回転攻撃。どちらか片側にのみ避けられる半回転攻撃は、相手の「背側」または「腹側」と表記。相手が背後を向いている場合は、見た目の背、腹とは逆に表記している。連係技に関しては、初段を出す前の足位置を基準に表記。連係の途中で足位置が変わる技の場合などは間違いやすいので注意。

バーチャファイター4

使用基板：NAOMI2　稼働中

インプレッション

全国大会が終了し、一つの節目を迎えた本作。2回目のバージョンアップが、また新たな風を呼んでいる。バランスが再調整されたことにより、キャラクター相関図にはどんな変化が見られるのか？

バージョンCが世に出回ってから1カ月。調整を受けた部分も徐々に受け入れられ、対戦に反映されつつある。今回の攻略ページでは、ついに主要技の発生速度や硬化差を表すフレームデータを公開。さらに掘り下げた戦術を紹介していく。細部まで突き詰めたキャラクターごとの最終形態を身に付けるため、新たなる知識を手に入れよう。

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです。また、記事中に登場する「技後の有利／不利」やフレーム数値、避け方向、確定状況といったデータ類は、すべて編集部調べによるものです。
※1フレーム＝1/60秒

戦術の基礎がここにある

基本技のフレームデータをチェック!!

ここでは、基本となる技や行動のフレームデータをチェックしていく。キャラクター攻略ページで紹介している主要技のデータと照らし合わせてみよう。

Text：ちゃっきー

立ちⓅ・しゃがみⓅの性能差

基本となる立ちⓅやしゃがみⓅだが、性能差はキャラによって若干の差がある。具体的な数値は、左の表の通り。
まず立ちⓅの発生は、サラ、パイ、アオイが最速グループで、中量級が2番手。次に重量級と続く。ベネッサは、ディフェンシブが14で最も遅く、ムエタイでも重量級なみだ。ただし、ディフェンシブスタイルのカットアッパー（⇘Ⓟ）が発生10と全打撃技中最速になっている。
ガード時の硬化差は、五分付近に集中。+2のキャラは攻めやすく、使い勝手がいい。
一方のしゃがみⓅは、リオンのみ発生が遅い。しかもダメージもほかのキャラより低いため、打ち合い時に大きな差が出る。硬化差もシュン、リオンのみやや不利な傾向にあるが、戦術に大きな影響が出るほどではないだろう。

立ちⓅ（発生・単位：フレーム）	
11	サラ、パイ、アオイ
12	アキラ、ジャッキー、ラウ、カゲ、シュン、リオン、レイ・フェイ
13	ウルフ、ジェフリー、ベネッサ（ムエタイ）
14	ベネッサ（ディフェンシブ）
立ちⓅ（ガード硬化差・単位：フレーム）	
+2	アキラ、ラウ（※1）、ウルフ、ジェフリー
+1	ジャッキー（※2）、サラ、パイ、カゲ、ベネッサ（ディフェンシブ）
±0	アオイ、ベネッサ（ムエタイ）
−1	シュン、リオン
−4	レイ・フェイ
しゃがみⓅ（発生・単位：フレーム）	
12	リオン以外
13	リオン
しゃがみⓅ（硬化差・単位：フレーム）	
G−4／H+3／C+5	シュン、リオン以外
G−5／H+2／C+4	シュン、リオン

※1：遠距離のレバーニュートラルⓅは±0　※2：遠距離のレバーニュートラルⓅは−1　※G：ガード／H：ノーマルヒット／C：カウンターヒット

投げの発生8フレーム

通常の性質を持つ投げ技は上段投げ、下段投げ共に発生8フレーム。反撃技として使いやすいのは、全技中最速の発生を持っていることが理由だ。投げを反撃に使う際には、距離が遠いために届かないケース以外、8フレーム以上の硬化差があれば確定ということになる
ただし、技を当てた後に8フレーム以上有利になっても、投げ不能時間の関係で投げが連続にならないケースが多々あるので注意。一部の立ちⓅやヒジをカウンターヒットさせた後が典型的な例だ。
発生が8フレームでないのは、ウルフのジャイアントスイング（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ：遅め入力）と、ベネッサの下段投げを含むキャッチ投げ。ウルフのKSや最速入力のジャイアントスイングなど、変わったモーションを持つ技も、発生は通常の投げ技と同じだ。



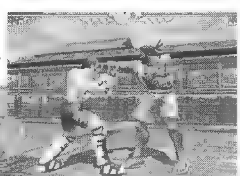
発生8フレームは、全技中最速。技ガード後に8フレーム有利になれば、反撃になる。



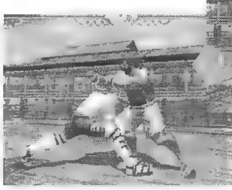
投げ不能時間には注意。相手が何もしていなくても、投げられないようなケースもある。

立ち↓しゃがみの移行7フレーム

立ち状態からしゃがみガードした際には、しゃがみ状態になるまでに7フレームかかる。つまり6フレーム間は立ち状態が維持されるため、2フレーム以上不利な状況で立ち状態だと、しゃがみガードで上段投げをかわすことができない（例外あり）。これは、逆のケースであるしゃがみ↓立ちガードでも同じだ。
また、しゃがみダッシュの場合、しゃがみ状態になるまでが1フレーム早い。先に挙げた2フレーム不利な状況でも、しゃがみダッシュすれば上段投げをかわせるわけだ。その後ゆっくりと立ちガードすれば、立ち途中に中段攻撃をガードできるため、いわゆるファジーが可能になる。
逆に、しゃがみ後ろダッシュはしゃがみガードよりも1フレーム遅い。ただ、モーションの問題で投げをかわせるケースも多い。



しゃがみダッシュは、しゃがむまでがわずかに早い。2フレーム不利になっていても……、



これを使えば上段投げをかわすことができる。いわゆるファジー状態を作ることが可能。

VF事典
3フレーム以上有利な状況で上段投げを狙った場合、しゃがみダッシュを使ってもかわすことができない。つまり、これを回避するためには、相手は打撃技を出すしかないことになる。つまり、3フレーム以上有利になっていれば、上段投げとの二択に使う打撃技は、割り込まれないものであればいいということ。中段攻撃である必要はない。

局地戦での選択肢を極めろ!

フレームデータから見る 戦術の組み立て

双方の硬化差が分かっていれば、取るべき行動は自然に絞られてくる。ここでは硬化差を細かく分類し、各状況で発生する具体的な読み合いを検証していこう。

Text：ちゃつきー



カギを握るしゃがみⓅの発生速度

硬化差別の選択肢を考えるときに、キーポイントとなるのが12フレームというしゃがみⓅの発生速度。有利になった側は、相手がこれを出してきたときに、どの打撃技でつぶせるかを知っておく必要がある。ほとんどの中量級と重量級はしゃがみⓅより早い打撃技を持たないため、この技をつぶせる＝割り込まれないということになり、投げ技との二択を仕掛けられるわけだ。

もちろん、軽量級の立ちⓅなどこれ以上に出が早い打撃技はある。この場合は状況が少し変わってくるが、どれも上段攻撃である点がポイント。しゃがみⓅなどしゃがみ状態の技には一方的に負けてしまうため、基準にはなり得ない。

五分の状況での避け

五分の状況で片方が直線系打撃、片方が避けを入力した場合、成功避けになる場合とならない場合がある。どうやらこれ、2P側でプレイしている側のみ成功避けになる仕組みになっているようだ。技が相打ちになった後にも、この現象は起こる。2P側有利説本格化!?

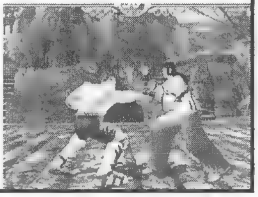


1Pでプレイしている側は、相手の打撃と同時に避けると失敗避けに……。

3~4フレーム差

この硬化差になる状況例
- ●リオン、シュン以外のしゃがみⓅノーマルヒット（+3）
- ●リオン、シュンのしゃがみⓅカウンターヒット（+4）

3フレーム差の場合、発生14フレームの技を止められる打撃技が、ディフェンシブスタイルのベネッサが持つカットアッパー（⇧Ⓟ）だけ。4フレーム差になると、それすらもダメになる。基本の読み合いは、2フレーム差のときと同じ。発生17フレームのヒザなど、ダメージの高い浮かせ技は、不利な側がしゃがみⓅで止めることが可能。このため、依然として有利な側がダメージ効率のいい二択を仕掛けにくい。



五分

この硬化差になる状況例
- ●ラウ、パイ、カゲ、リオンの⇨Ⓟノーマルヒット
- ●アキラ、パイ、カゲ、アオイ、レイ・フェイ、ベネッサの⇧Ⓚノーマルヒット

単純に、発生の早い技が勝つ状況。しゃがみⓅに勝てる選択肢がほとんどないため、しゃがみⓅが最も安定した選択肢になる。逆に、わずかに下がってからの打撃や、かわしながら攻撃する技を出すなど、しゃがみⓅを読んだ行動も有効だ。なお、しゃがみ状態のアキラなら、発生12フレームの白虎双掌打でしゃがみⓅにカウンターを取れる。伏虎（⇦⇧Ⓟ）をガードさせた後にアキラ側が有利に攻められるのはこのため。



5~7フレーム差

この硬化差になる状況例
- ●リオン、シュン以外のしゃがみⓅカウンターヒット（+5）
- ●ジャッキー、シュン、リオン、ベネッサ（ムエタイ）以外の立ちⓅノーマルヒット（+5~6）

不利な側のしゃがみⓅに対し、有利な側がヒザに代表される浮かせ技でカウンターを取れる硬化差。有利な側は、ダメージ効率のいい二択を仕掛けることが可能になってくる。不利な側に立ったときは、相手の持つ浮かせ技の発生速度を考え、しゃがみⓅで割り込みに行く頻度を考えていきたい。なお、一部の立ちⓅやヒジがカウンターヒットした後のように、8フレーム以上有利で投げが確定しないようなケースも同じ。



1フレーム差

この硬化差になる状況例
- ●ジャッキー、サラ、パイ、カゲの立ちⓅガード（+1）
- ●シュン、リオンの立ちⓅガード（−1）

有利な側が、一般的な最速クラスの中段攻撃（ヒジなど）を出しても、不利な側のしゃがみⓅで止められる。しゃがみⓅの打ち合いには勝てるものの、相手に防御的な行動を取られたときがつらくなる。発生13フレームの中段攻撃を持っているキャラのみが、この有利差で主導権を握ることができるわけだ。逆に、しゃがみⓅが遅いリオンは苦しい。1フレーム有利でも、ダメージ差で相手のしゃがみⓅに負けてしまう。



8フレーム差以降

この硬化差になる状況例
- ●投げによる反撃が確定する技をガード後
- ●ジャッキーのバクサオナックル後ほか

有利な側の投げが確定する硬化差。とはいえ、確定するのが投げだけであれば、不利な側は投げ抜けでダメージを回避できる。避け投げ抜けと打撃投げ抜けを使い分ければ、5~7フレーム差のときとそれほど大きく変わらない読み合いに持っていくことが可能だ。一方、さらに硬化差が大きくなると、有利な側の打撃技が確定するようになる。このケースで、どれだけ確実にダメージを与えられるかも大きなポイントだ。



2フレーム差

この硬化差になる状況例
- ●シュン、リオンのしゃがみⓅヒット（+2）
- ●アキラ、ジャッキー、サラ、重量級、カゲのⓅⓀヒット（+2）

ほとんどのキャラが持つ発生14フレームの中段攻撃で、不利な側のしゃがみⓅに打ち勝つことが可能。しかも、不利な側が立ち状態だった場合、有利な側が最速で上段投げを出すとしゃがみガードでかわされない。この硬化差が、有利、不利がはっきりし始めるポイントといえる。ただ、発生11フレーム以下の技を持つ軽量級の場合、不利な側に立っても発生14の技を止められるため、二択を仕掛けられないで済む。



VF事典 攻撃の発生が同時だった場合はダメージの高い技が打ち勝つ仕組みになっている。このため、硬化差から選択肢を考えるときは、技のダメージも考慮しておこう。また、ダメージも同じだった場合には、基本的に相打ち。しかし、体力差が一定以上開いている場合は、リードされている側が打ち勝つ。あまり気にしなくていいが、五分のときにはこれがカギになる。

Ver.C戦術＆フレームデータ

結城 晶

Akira Yuki



よくなった点はあまりないが、基本性能の高さはお墨付き。代用品さえ用意すれば、同じ戦法が通用する。

代えの品

見返りが小さくなった虎撲は、崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇦⇧Ⓟ+Ⓖ⇨ or ⇦Ⓟ)で代用。投げを読んだときには、こちらを使っていこう。虎撲は、起き上がり攻撃つぶしなど、状況を限定して使う。

馬歩衝靠は、スキが大きくなったことに加えて回転方向も無くなった。このため、攻撃的に使うのはイマイチ。上段攻撃をしゃがんでかわした後など、防御的な使い方を重視したい。攻めに使う浮かせ技は、独歩頂膝の方がオススメ。いうまでもなくコマンドの難しさが難点になるが、ガードされても投げしか反撃にならないことや、浮きが高いことなど、長所は多い。



逆二択には崩撃雲身双虎掌。馬歩衝靠の回転方向が無くなったので、避け対策にも。

フレーム数値の注目点

発生の面では、やはり発生13フレームの上歩頂肘が目立つ。躍歩頂肘も14フレームだが、ダッシュ入力が絡むため実質15フレームと思っておいた方がいい。立ちⓅをガードさせた後や、環捶腿ヒット後の「2フレーム有利」な状況では躍歩頂肘がしゃがみⓅに負けてしまうので、上歩頂肘を使っていこう。また、白虎双掌打もさすがの早さ。しゃがみⓅと同じ発生12フレームというのは驚きだ。しゃがみダッシュ入力を使って立ち状態から出した場合は1フレーム遅れがちだが、それでも上歩頂肘と同じ発生速度になる。

ガードされた後の硬化差では、やはり裡門頂肘と跳山崩捶の-3フレームが目立つ。その後しゃがみⓅや立ちⓅで発生16フレームまでの技を止めることができるわけだ。そして、近距離での猛虎硬爬山も硬化差が同じであることに注目。こちらはやや距離が離れるので、その後はレバー前入れの立ちⓅにつなぐのがいいだろう。リーチの短い技をかわす捜下崩捶やしゃがみ後ろダッシュといった基本連係と織り交ぜていくことで、かなりキツイ選択を迫ることができる。もちろん、ここで立ち白虎双掌打を使うのもいいぞ。

また、上歩衝掌も注目の技。ガードされても1フレーム有利なので、上歩頂肘へとつなげばしゃがみⓅに打ち勝てるのがポイントだ。これらの選択肢とヒット時のコンボをしっかり使い分けられるようになれば、大きな力になってくれることだろう。



独歩頂膝は、隠れた高性能技。避けを読んだときに遅らせて出す技としても使いたい。



上歩衝掌は、ガードさせて有利。しゃがみⓅのほか、上歩頂肘につなぐのも有効。



近距離の猛虎硬爬山もスキが小さい。ガード時の硬化差は裡門頂肘や跳山崩捶と同じ。

結城 晶 主要技データリスト

技名(読み)	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	ヒット	カウンター	避け方向	備考
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟor➡Ⓟor⬅Ⓟ	上	12	12	+2	+5	+10	○	
崩捶(ほうすい)	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5		
虎撲(こぼく)	⇩⇘⇨Ⓟ	中	23	24	−10	-	-	○	
八門開打(はちもんかいだ)	ⓅⓅ	中	12	10	−8	−7	−1	○	踏み込む
環捶腿(かんすいたい)	ⓅⓀ	上	20	12	−2	+2	-	背側	
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨Ⓟ	中	19	13	−6	−2	+5	○	
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇦⇨Ⓟ	中	20	14	−3	+2	-	○	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨⇨Ⓟ	中	20	14	−6	-	-	○	
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨Ⓟ	特殊中(近距離は中)	35	16(近15)	遠−7〜近−3	遠+2〜近+6	遠+6〜近+8	○	距離によってダメージ変化
上歩衝掌(じょうほしょうしょう)	⇩⇨Ⓟ	上	25	14	+1	-	-		酔い覚まし(酒−2)
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⬇⇦⇨Ⓟ	中	45	12	−12	-	-	○	距離によってダメージ変化
伏虎(ふっこ)	⇙Ⓟ	中	25	24	±0	+2	+11		酔い覚まし(酒−1)
揚炮(ようほう)	⇧⇧Ⓟ	中	35	17	−13	-	-	○	
昇腿(しょうたい)	Ⓚ	上	25	14	−1	-	-	背側	
易前腿(ようぜんたい)	⇩Ⓚ	下	10	14	−15	−6	±0	○	
右端脚(うたんきゃく)	⇦Ⓚ	中	20	14(崩し後13)	−14	-	-		
連環腿(れんかんたい)	⇨⇦ⓀⓀ	中	30	11	−25	-	-	○	
側腿(そくたい)	⇙Ⓚ	中	24	16	−5	±0	+8		
馬歩衝靠(まほしょうこう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	中	30	16	−13	-	-	○	
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇩⇘Ⓟ+Ⓚ	中	25(ため45)	18(ため49)	−3	-	-	背側	ため可
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	中	65	13	遠−27〜近−24	-	-	○	距離によってダメージ変化
捜下崩捶(そうかほうすい)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下	22	25	−4	+3	-		
独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	Ⓚ+Ⓖ(1フレームでⒼ離す)	中	30	17	−9	-	-	○	
撃歩翻胯(げきほほんこ)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	中	5	16	-	−12	−12		上段ガード外し
開胯(かいこ)	⇦Ⓟ+Ⓖ	上	5	12	-	−10	−9	○	上段ガード外し
貼山靠(てんざんこう)	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	20	19	−15	-	-	※1	※1.アキラの避けた方向と逆方向
双撞掌(そうとうしょう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	28	23	−16	-	-	背側	
崩撃手(ほうげきしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	15	19	−6	±0	+3		さばき効果あり
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇧Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	20	20	−14	-	-	○	
崩拳(ほんけん)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	18	20	−15	−11	−4	腹側	

VF事典

コンボ補足：軽量級相手に確定すると思われていた、靠山壁(⇩⇧Ⓟ+Ⓖ⇧or⇩Ⓟ+Ⓚ)→躍歩頂肘→立ちⓅ→立ち馬歩衝靠→立ち白虎双掌打というコンボが、受け身で回避可能なことが発覚。白虎双掌打の時点までボタンを入力せず、地面に着く瞬間にタイミングよく受け身を取ればかわすことができる。確定のコンボになっているのは、馬歩衝靠までだ。

Ver.C戦術＆フレームデータ



強い部分が分散した感があるジャッキー。攻撃バリエーションの多さこそが、新天地を生き抜く糧になる。

ショートスライドシャッフル連係詳細

バージョンCのジャッキーといえば、やはりスライドシャッフルの強化が最大の注目ポイント。特にショートスライドシャッフルを絡めた連係は、使いこなせば強力な武器になる。

真っ先に覚えたいのは、スピンキック系の技→ショートスライドシャッフル→最速のステップインソードが割り込まれない状況。エルボーナックルスピンキック（⇨ⓅⓅⓀ）などの連係技からの場合は、スピンキック部分がカウンターヒットしたとき。単発のスピニングキックは、ノーマルヒットでもその状況になる。ここからステップインソード（キャンセル）とステップインロー・スラッシュハイ（スライドシャッフル中⇩ⓀⓀ）で二択を迫るのが常とう手段だ。ただし、最速でスライドシャッフル中の技を出すためには、正確な目押しが必要。

この二択に避けで対応する相手には、ショートスライドシャッフルにつながずに攻め込もう。この選択肢を加えることで、攻めに磨きがかかる。



ショートスライドシャッフルを絡めた攻めは、選択肢を豊富にそろえることが重要。

居合い蹴り後の選択肢

ステップインソードの攻撃判定を出してキャンセルするテクニックがあってこそ、スライドシャッフルからの攻めは真価を発揮する。

ステップインソードキャンセルをガードさせた後は、ジャッキー側が2フレーム有利。ライジングエルボー（以下エルボー）につなげば割り込まれないので、これと投げで二択を迫ろう。このエルボーに対して立ちⓅで割り込める軽量級や、カットアッパー（⇧Ⓟ）で割り込めるベネッサ（ディフェンシブ）に対しては、立ちⓅやしゃがみⓅといった選択肢も必要になる。

ヒット後はバージョンBよりも回復されやすいので、エルボーバックナックルを使いたい。よろけ中にヒットしたときは相手が浮き、エルボーナックルスピンキックでまとまったダメージを与えられる。さらに一部の状況では、

●**エルボーバックナックル↓ステップインミドルセカンド**（ステップインソードヒット時足位置ハの字、ラウまで）

●**エルボーバックナックル↓ダブルパンチニーキック**（ステップインソードヒット時足位置平行、軽量級＆カゲ、ベネッサはハの字でもOK）

といったコンボが入ることを覚えておこう。なお、これらは当然のごとく、ほかのよろけ中にヒットさせた場合にも狙える。スマッシュアッパーで尻もちを付かせたときにも使ってみたい。



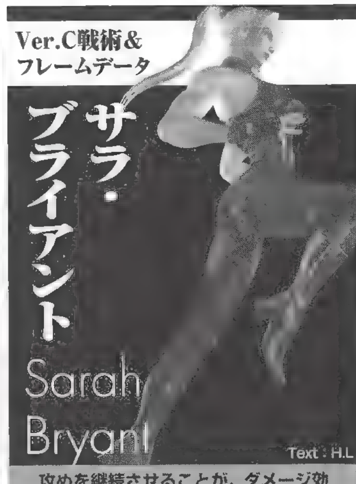
ステップインソードキャンセルがヒットした後にエルボーへ。一応は回復可能だが、かなりキツイ連係になる。その後、キャラによってはエルボーバックナックルからのコンボが狙える。

ジャッキー・ブライアント 主要技データリスト

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
ストレートリード	Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	○	
ストレートリード	➡Ⓟ	上	12	12	+1	+4	+9	○	
コンボエルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	中	19	15	−10	−5	+4	○	
コンボエルボーバックナックル	ⓅⓅ ⓅⓅ	上	15	15	−2	−2	+3	腹側	
コンボエルボーナックルロースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	下	14	23	−16	−4	−3	×	
コンボバックナックルスピン	ⓅⓅ．ⓅⓀ	上	25	20	+3	-	-	×	背向け状態へ
ダブルジャブストレート	ⓅⓅ⇧Ⓟ	上	18	15	−4	-	-	○	
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	上	20	12	−4	+2	-	背側	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	19	14	−5	−4	+8	○	
エルボーバックナックル	⇦ⓅⓅ	上	15	15	−7	−4	+3	○	
エルボーナックルロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇦Ⓚ	下	14	23	−16	−8	−7	×	
スピニングバックナックル	Ⓟ	上	22	15	0	+2	-	腹側	酔い覚まし−1
スピニングスラントバックナックル	⇦Ⓟ⇧Ⓟ	下	15	19	−6	+3	+5	背側	
スマッシュアッパー	⬇⇧Ⓟ	中	22	15	−3	+2	-	○	
スラントバックナックル	⇧Ⓟ	下	15	20	−9	−3	+2	腹側	
ニーキック	Ⓚ	中	30	17	−12	-	-	○	
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	中	30	16	−10	-	-	○	
ミドルキック	Ⓚ	中	20	16	−8	−7	+1	○	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	中	20	16	−14	-	-	○	酔い覚まし−1
スピニングキック	Ⓚ+Ⓖ	上	21	23	−8	0	+4	×	
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	30	20	−6	-	-	○	
ミドルスピンキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	17	−15	-	-	×	
スッチスピンキック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀ	中	22	22	+4	+8	+8	※1	※1：スイッチステップ前の背側
ヘビィボディ	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ Ⓟ	中	14	15	−5	-	-	○	酔い覚まし−1
ステップインソードキャンセル	⇦Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓀⒼ	中	30	24	+2	-	-	○	
バリアキック	（避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	−14	+2	+3	×	
ターンナックル	（敵背後）Ⓟ	上	10	9	−14	−10	−6	背側	Ⓟからつながる技に移行可能
ターンスラントバックナックル	（敵背後） Ⓟ	下	14	17	−8	−3	+2	背側	
ターンロースピンキック	（敵背後）⇩Ⓚ	下	20	17	−15	-	-	×	
ブラインドバックナックル	（敵背後）Ⓟ+Ⓚ	中	25	18	−12	+15	+18	腹側	酔い覚まし−2

VF事典

硬直差補足：フレーム数値で気になるところといえば、立ちⓅの細かい違い。遠距離でレバーを入れずに出したときには、ガードされて不利になっている。これを防ぐために、立ちⓅから攻めるときは常にレバー前入れで出すことを意識したい。また、コンボエルボーからの連係と、単発のライジングエルボーからの連係に大きな差があることにも注目。



Ver.C戦術&フレームデータ

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

Text : H.L

攻めを継続させることが、ダメージ効率の向上につながる。特に空中コンボ後は攻めやすいポイントだ。

空中コンボを見直す

ドラゴンスマッシュキャノン(⇗Ⓚ)が中量級にノーマルヒットorアキラと重量級にカウンターヒットしたときは、セットアップコンビネーション(⇖ⓅⓀ)→サマーソルトキック(フラミンゴ中⇧Ⓚ)を決めるのが普通。しかし、距離が離れて攻めが継続できなくなる欠点もあった。

そこで、中量級のノーマルヒット時には、エルボーサイドチョップ(⇨Ⓟ⇖Ⓟ)→ドラゴンスマッシュキャノン、アキラと重量級のカウンターヒット時には、立ちⓅ→ダブルジョイントバット(⇨ⓅⓀ)をオススメする。こうすることで、空中コンボ後に起き攻め&受け身攻めに移行でき、その後の択一攻撃でさらなるダメージが見込めるようになるのだ。

これは、フルスピンヒールキック(⇧or⇩Ⓚ)からの空中コンボにもいえる。今までは重量級以外に対して、立ちⓅ→スイッチキック(⇦Ⓚ)→サマーソルトキック、と決めてきたが、この後は仕切り直しとなった。それを先述したコンボと同じ、エルボーサイドチョップ→ドラゴンスマッシュキャノン、と決めると、スムーズに起き攻め&受け身攻めに移行できるのだ。アキラに対しては決まりにくいので、いつも通りの空中コンボを決めるか、立ちⓅ→ダブルジョイントバットで代用しよう。



本文中のコンボにすると、サラの強さを象徴する起き攻め&受け身攻めへとつなげる。



この技は、当たり方によってまれに肘がスカってしまう場合もあるので注意。

最大ダメージの空中コンボ

対軽量級、中量級相手でハの字のときにドラゴンスマッシュキャノンがカウンターヒットしたら、バックナックルターン(⇦⇦Ⓟ)→ターンキック(敵背後Ⓚ)→ドラゴンスマッシュキャノンのコンボを決めていこう。

この空中コンボは、相手の体力の約半分を奪うほどの威力があるのだ。立ちⓅ→スピンヒールソード(⇘Ⓚ+Ⓖ)→大ダウン攻撃、のコンボは、大ダウン攻撃が避けられてしまうこともあるため、ここで紹介したコンボで安定した方がいいだろう。



この空中コンボは、すべて最速で繰り出していく。距離が離れ過ぎると最後のドラゴンスマッシュキャノンがスカってしまうので、ヒットしたときの位置は常に確認しておこう。決めた後は起き攻め&受け身攻めへ。

サラ・ブライアント 主要技データリスト

技名(読み)	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
ストレートリード	(近距離)ⓅorⓅor⬅Ⓟ	上	10	11	+1	+5	+9	○	
パンチハイキック	ⓅⓀ	上	20	12	−4	+2	-	背側	
パンチサイドキック	Ⓟ⇩Ⓚ	中	19	12	−6	−1	+5	○	
スクァトストレート	⇩or⬇Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	中	16	14	−6	−4	+4	○	
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	特殊中	25	14	−21	-	-	○	
エルボーサイドチョップ	⇨Ⓟ⇖Ⓟ	上	12	15	−3	0	+5	背側	酔い覚まし−1
スナップサイドチョップ	⇖Ⓟ	上	12	12	0	+3	+5	背側	酔い覚まし−2
セットアップコンビネーション	⇖ⓅⓀ	上	20	19	+4	+4	+6	背側	フラミンゴへ
ジャックナイフキック	⇩Ⓚ	中	20	15	−8	−7	-	○	
ジャックナイフサイドキック	⇩ⓀⓀ	中	20	18	−14	−2	+5	○	
ニーキック	⇨Ⓟ	中	30	17	−12	-	-	○	
スイッチキック	⇦Ⓚ	上	15	17	+4	+6	+11	○	
フルスピンヒールキック	⇧or⇩Ⓚ	中	25	20	−11	-	-	○	
ドラゴンスマッシュキャノン	⇗Ⓚ	中	30	16	−16	-	-	○	
ローキック	⬇Ⓚ	下	12	16	−14	−7	−2	背側	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	下	10	19	−14	−6	−6	※1	※1:1発目を出す前の背側
ハイドサイドキック	Ⓟ+Ⓚ	中	20	27	+2	+4	+8	○	フラミンゴへ/さばき効果
ダブルライズキック	⇦Ⓟ+Ⓚ	中、中	10、17	21、28	+4	+8	+10	○/○	フラミンゴへ
スピンキック	Ⓚ+Ⓖ	中	30	22	遠−10〜近−11	-	-	×	距離によってダメージ変化
レッグスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	21	−15	−6	-	○	
ステップラウンドキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	28	0	-	-	背側	
スピンエッジキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	21	16	−10	-	-	○	
ラウンドキック	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	25	20	−4	-	-	背側	
ロースピンキック	⇖Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	−18	-	-	×	
カットインパンチ	(フラミンゴ中)Ⓟ	上	8	10	+1	+4	+7	○	Ⓟからつながる技に移行可能
ライトハイキック	(フラミンゴ中)Ⓚ	上	12	14	+3	+7	+12	腹側	フラミンゴへ
ラウンドトリップキック	(フラミンゴ中)ⓀⓀ	上	10	18	0	+4	+7	背側	フラミンゴへ
カットインミドル	(フラミンゴ中)⇖Ⓚ	中	17	18	−4	0	+2	○	フラミンゴへ
ロースピンキック	(フラミンゴ中)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	27	−11	-	-	×	フラミンゴへ

VF事典

フルスピンヒールキックからのコンボの補足:この技は、下段起き上がり攻撃をつぶしたとき(攻撃力持続部分がヒットしたとき)の方がコンボが入りやすくなる。その状態を見極められれば、ドラゴンスマッシュキャノンと同等の空中コンボも狙えるのだ。持続ヒットかどうかの確認は難しいが、判断できたときは狙ってみるのもいいだろう。

Ver.C戦術＆フレームデータ

ラウ・チェン



Text：がっちん

ダメージ効率のよさは相変わらず。気軽に使っていた技を少しだけ自重して、スキを見せないように闘いたい。

相手次第の感が色濃くなった!?

飛燕転身掌（⇦⇦Ⓟ）の威力が落ち、打撃で割り込まれやすくなった飛燕連掌（⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ）。だが、トータルのダメージ効率は悪くない。

もともと、ジャッキーのパクサオやベネッサのハンドホールド、当て身全般と対策は多かった。しかし、本当に危険なのは、葵の両止（⇦⇖Ⓟ）カウンターやラウの虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）など、打撃で割り込まれた上に追い打ちまで決められてしまうことだ。これらを的確に決めてくる相手には、「とりあえずノリで」は出さずに、定石通りに大技のスキに当てることを心掛けよう。封印するほど弱くなったわけでないことは、頭に入れておきたい。

コンボのチャンスが増加

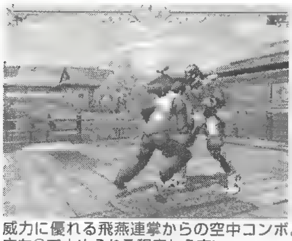
背旋連掌（Ⓟ⇦Ⓟ）の2発目でカウンターヒットを取った場合、背後斜下掌～連掌転身掃脚（⇩ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）まで決まる。このコンボはウルフの足位置平行、しゃがみカウンター以外なら入るので相当な戦力アップとなる。狙うポイントは、斜上掌（⬇⇖Ⓟ）、順歩冲掌（⇖⇖Ⓟ）から。ここでしゃがみⓅを出してくる相手が標的となる。特に順歩冲掌は中～遠距離から仕掛けられるので、飛燕転身掌一辺倒になっていた攻めのバリエーションに、広がりを持たせられる。

なお、斜上掌部分で浮かせた場合は、背旋連掌の部分で落としてしまうことがあるので、これだけは注意したい。

使用頻度のバランスが難しい技

発生が遅く、技の硬化も長くなった燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）だが、使うポイントが的確なら問題無い。ただ、さすがに前バージョンのようには多用できないので、向側避虎燕掌（避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）と併用していくといい。カウンターヒットで腹よろけを誘発でき、リターンが大きくなったことから見直したい技だ。無理無く追い打ちするなら連掌転身掃脚（⇖ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）で安定させておこう。

次に下段つぶしになった虎龍転身脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）。肘よろけ後に投げとの二択に組み込め、ほかに連掌旋風腿（⇖ⓅⓅⓀ）や鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）後など、不利だがしゃがみⓅを出されやすい場面で使いやすい。ガードされると危険であることは確かなので、読みが冴えているときはいいが、プレイヤーの好みで使う頻度はかなり変わるだろう。苦し紛れで出すのはオススメできない。



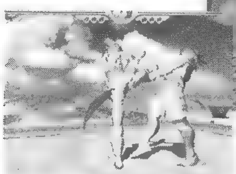
威力に優れる飛燕連掌からの空中コンボ。立ちⓅで止められる程度なら安い。



背旋連掌から空中コンボが狙える。決まりやすい相手には多めに使っていこう。



硬化が長くなったのはイタイが、発生が遅くなったのもイタイ。鋭い読みを駆使したい。



相手の選択肢を狭める効果がある虎龍転身脚。捨て技としては大技過ぎる。

ラウ・チェン 主要技データリスト

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）	ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ	下	30	17	−27	-	-	×	
連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	中	20	10	−23	−13	−5	○	
背旋連掌（はいせんれんしょう）	Ⓟ⇦Ⓟ	特殊中	20	17	−5	−1	-	背側	背向け状態へ
連掌燕旋蹴（れんしょうえんせんしゅう）	（ⓅorⓅⓅorⓅⓅⓅヒット時）⇘Ⓚ＋Ⓖ	下	30	19	遠-1~近-5	-	-	×	距離によってダメージ変化
鳳凰槍掌（ほうおうそうしょう）	⇨ⓅⓅ	上	20	21	−4	−1	-	○	酔い覚まし−1
虎槍掌（こそうしょう）	⇦⇨Ⓟ	上	24	13	−6	-	-	○	酔い覚まし−2
飛燕連掌（ひえんれんしょう）	⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ	特殊中	18	27	0	0	+7	○	⇖Ⓟからつながる技に移行可能
連環掌（れんかんしょう）	⇖ⓅⓅⓅ	上	12	10	−11	−10	−1	○	
連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく）	⇖ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	中	20	10	−23	−13	−5	○	
連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）	⇖ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	下	30	17	−27	-	-	×	
斜上掌（しゃじょうしょう）	⬇⇖Ⓟ	上	22(遠20)	15	−1	−7	-	○	
斜上冲捶（しゃじょうちゅうすい）	⬇⇖ⓅⓅ	上	12	13	−3	0	+5	○	Ⓟからつながる技に移行可能
順歩冲掌（じゅんほちゅうしょう）	⇖⇖Ⓟ	中	22	23	+2	+3	-	○	
順歩連掌（じゅんほれんしょう）	⇖⇖ⓅⓅ	上	12	9	+1	+3	+5	○	Ⓟからつながる技に移行可能
腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）	（立ち途中）Ⓚ	中	30(遠25)	15	−9(−10)	-	-	腹側	
地掃腿（ちそうたい）	⇨⇩Ⓚ	下	25	23	−18	-	-	腹側	
旋中腿（せんちゅうたい）	⇖Ⓚ	中	21	16	−5	0	+8	○	
穿脚連環虎掌（せんきゃくれんかんこしょう）	⇘ⓀⓅⓅ	上	15	16	−3	-	-	○	酔い覚まし−1
騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）	⇙Ⓚ	中	20	20	−14	-	-	○	
燕子掌（えんししょう）	Ⓟ＋Ⓚ	中	20(ため40)	23(ため52)	−12	0	-	○	ため可
翻身劈拳（ほんしんへきけん）	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中	21	22	−10	−1	+5	○	酔い覚まし−1
転身穿肘撃（てんしんせんちゅうげき）	⇨Ⓟ＋Ⓚ	中	25	20	−9	−1	-	腹側	
虎燕転身右担肘（こえんてんしんうたんちゅう）	⇦Ⓟ＋ⓀⓅ	上	22	17	−9	-	-	○	
双虎烈把（そうこれっぱ）	⬇⇖ⓅⓅ＋Ⓚ	中	30	21	−14	-	-	○	
虎龍転身脚（こりゅうてんしんきゃく）	⇨Ⓚ＋Ⓖ	上	30	15	遠-20~近-22	-	-	×	酔い覚まし−2／距離によってダメージ変化
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	⇦Ⓚ＋Ⓖ	上	30	20	−13	-	-	×	背向け状態へ／足位置ハの字（ガード）−12
空虎脚（くうこきゃく）	⇙Ⓚ＋Ⓖ	中	32	25	−2	-	-	○	
向側避虎燕掌（こうそくひこえんしょう）	（⇧方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	21	26	−14	0	-	×	
向側避虎燕掌（こうそくひこえんしょう）	（⇩方向避け中）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	21	24	−13	0	-	×	
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	（ジャンプ上昇中）Ⓟ	中	15	21	-	−5	-	○	

VF事典 向側避虎燕掌は避け方向でラウの足位置が決まる。上なら右足が前、下なら左足が前だ。つまり、腹側に避ければハの字、背中側に避ければ平行となる。足位置が平行ならアキラ以外のキャラに斜上冲捶～連環転身掃脚（⬇⇖ⓅⓅⓅⓅ⇘Ⓚ）が狙えるので、ダメージだけを見ると背中側の避けの方がよくなる。しかし、実戦では腹側に避ける機会の方が多いだろう。

Ver.C戦術&フレームデータ



回転技を織り交ぜ、打撃でのダメージ効率を上げる。今までのパイの非力なイメージを払拭できるぞ。

ダメージ効率アップ

燕舞連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)は活躍の場が広がった。ノーマルヒットで虎燕煽脚(ⓀⓀ)↓雷陰掌打(敵ダウン中⬂Ⓟ)が決まる(足位置平行でリオン以外)。このコンボは、ハの字の場合は軽量級の4キャラと重量級限定なので、中量級には燕蹴雷撃(敵ダウン中⇧Ⓟ)で確実にダメージを与えたい。

燕舞連脚は中間距離または雲手系(⇨Ⓟ+Ⓚ:対上段、⬃Ⓟ+Ⓚ:対中段)から狙うといい。雲手系からの追い打ちは、相手との距離が近いときに限られるが、回復はされにくいのでほぼ決まる。

ガードされたときの投げによる反撃は、前バージョンに比べて格段に決められやすくなった。中間距離での使用は高リスクといえるだろう。

飛燕単脚のすすめ

しゃがみⓅノーマルヒット後には、燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)が使いにくい(相手のしゃがみⓅで止められる)。そこで、近距離戦では飛燕単脚(⬃Ⓚ)を軸に攻めていこう。ノーマルヒットでもパイ側が有利に変更されたので、その後の攻めが継続できる。

ヒット後の選択肢は、投げ、しゃがみⓅ、もう一度飛燕単脚と豊富だ。特にしゃがみⓅは、カウンターヒットが取れることが多い。相手もしゃがみⓅを出し、つぶされた後そのままガードしているのなら、下段投げが決まる。判断は難しいが、しゃがみⓅ↓上段投げも有効なだけに、上段投げを空振りしないように注意。

全回転技を交ぜよう

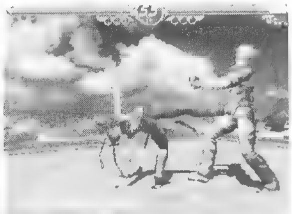
パイは手数で相手を圧倒できるイメージが強いが、直線的な技が多くなりがち。そこで、下段つぶしになった燕陣旋風脚(⇦Ⓚ+Ⓖ)とカウンターヒットでダウンを奪える翻身掃脚(⬁Ⓚ+Ⓖ)を使いたい。全回転の技で、性能も向上したため、連係に組み込んでいこう。燕陣旋風脚は足の先を意識して当てるようにすれば投げ間合い外となる。

ほかに、蒼下旋風脚(⬁ⓅⓀ)の最大ためをガードされた場合は高蹴腿(Ⓚ)からのコンボが狙える。ガードさせることが目的なら避け対策のポイントで使う技ではないが、相手の横転受け身後などに狙っていきたい技だ。


さりげなく連係に組み込んでいきたい燕陣旋風脚。使う間合い次第でリスクは減る。


ノーマルヒットでも有利な状態になった飛燕単脚は、密着戦での利用価値が高まった。


旋風燕華は常に狙っていきたい投げ。投げ抜けが⇦であるのもパイ側にはプラス材料。


有効活用したい燕舞連脚。ノーマルヒットでも追い打ち可能なため雲手系からも使える。

パイ・チェン 主要技データリスト

技名(読み)	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⬃Ⓚ	下	30	17	−24	-	-	×	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ	中	20	10	−21	−10	−2	○	
連拳蹬起脚(れんけんとうききゃく)	ⓅⓅⓀⓀ	中	25	10	−9	-	-	○	
連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)	(ⓅorⓅⓅorⓅⓅⓅヒット時)・Ⓚ+Ⓖ	下	30	19	遠−1〜近−6	-	-	×	距離によってダメージ変化
穿冲拳(せんちゅうけん)	⇨Ⓟ	中	14	14	−3	0	+3	○	
燕青槍掌(えんせいそうしょう)	⇨⇦ⓅⓅ	中	20	19	−12	+4	+6	○	
燕青虎双破(えんせいこそうは)	⬇⇨Ⓟ	特殊中	20	16	−10	+3	-	○	
飛燕弾腿(ひえんだんたい)	⇨⇨ⓅⓀ	上	20	12	−19	-	-	○	
上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)	⬂Ⓟ	中	20	18	−6	0	-	○	
蒼下旋風脚(そうかせんぷうきゃく)	⬁ⓅⓀ	上(ため時中)	25(ため45)	22(ため46)	−11	-	-	×	ため可/ため時酔い覚ましー1
裏圏捶(りけんすい)	⬀Ⓟ	上	12	22	−10	-	-	腹側	酔い覚ましー2
高蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ	上	20	13	−9	-	-	○	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(立ち途中)Ⓚ	中	30(遅25)	15	遠−7〜近−10	-	-	腹側	
燕青蹬脚(えんせいとうきゃく)	⇨Ⓚ	中	21	18	−11	−3	+3	○	
燕青蹬起脚(えんせいとうききゃく)	⇨ⓀⓀ	中	15	10	−15	-	-	○	
翻身跳端脚(ほんしんちょうたんきゃく)	(走り中)➡Ⓚ	上	45	33	-	-	-	○	距離によってダメージ変化
高端脚(こうたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	上	30	16	−5	-	-	○	
燕青擺脚(えんせいはいきゃく)	⇦Ⓚ	中	19	17	−9	−4	−1	背側	足位置ハの字(ガード)−8
仆腿〜後掃腿(ぼくたい〜こうそうたい)	(仆腿中)Ⓚ+Ⓖ	下	23	21	−10	-	-	×	
旋中腿(せんちゅうたい)	⬁Ⓚ	中	21	16	−5	0	+8	○	
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⬃Ⓚ	中	15	13	−4	+1	+3	○	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⬃ⓀⓀ	中中	15、20	4、9	−19	-	-	○	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	30	24	−17	-	-	×	距離によってダメージ変化
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	中中	20、12	20、28	−10	-	-	○/○	2発目のみ(ガード/ヒット)−1/+5/-
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇦Ⓚ+Ⓖ	上	35	17	遠−8〜近−10	-	-	×	距離によってダメージ変化/酔い覚ましー2
飛燕鷹蹴(ひえんようしゅう)	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	25	50	−14	-	-	○	出始めのみ両側に避け可能
翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	⬁Ⓚ+Ⓖ	下	25	19	−21	−5	-	×	
燕蹴背転脚(えんしゅうはいてんきゃく)	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	30	32	−7	-	-	○	
迷蹤芸燕子連掌(めいしょうげいえんしれんしょう)	(迷蹤歩中)Ⓚ+ⒼⓅ	中	12、10	14、22	−5	+1	+2	腹/背	避け方向は迷蹤歩を出す前の方向
迷蹤芸燕子連掌掃脚(めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく)	(迷蹤歩中)Ⓚ+ⒼⓅⓀ	下	23	27	−18	-	-	×	

VF ** **反撃技**:使いやすい腿登裏旋脚(立ち途中Ⓚ)が注目されるが、反撃技としてなら飛燕単脚もかなり優秀だ。飛燕烈脚(⬃ⓀⓀ)まで出し切ればそれなりのダメージ奪えるぞ。立ち状態の反撃技は高蹴腿で。足位置が平行だと軽量級4キャラとカゲにしか連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⬃Ⓚ)が入らないが、ハの字ならジャッキーまで入る。それ以外は飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)にしよう。

Ver.C戦術&フレームデータ

ウルフ・ホークフィールド

Wolf Hawkfield



Text ブンブン丸

投げ確定の状況では投げる！ 当たり前だけど、これが重要と再認識すべし。遅らせ打撃なんか怖くて使えません。

最速ジャイアントスイングを極める！

ウルフの重要なダメージ源としてぜひともマスターしておきたい最速ジャイアントスイング（以下最速GS）は、5フレーム以下でコマンドを完成させれば成立。ジャイアントスイングは⇦⬂⇩⬃⇨Ⓟ+Ⓖというのが正式なコマンドだが、実は⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖと入力しても成立するのだ。これを使えば、最速で3フレームでジャイアントスイングのコマンドを完成させることが可能。この入力をマスターすれば、最速GSを出せる確率は格段にアップするので、必ずモノにしておきたい。

普通のジャイアントスイングと最速GSの違いだが……、

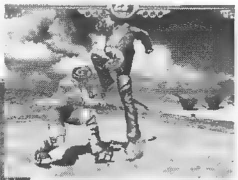
●**威力が違う：**最速GSはダメージ100と、通常のものより20も高い。ジャスト受け身で20軽減されることを考えれば、重要度が分かるハズ。

●**モーション変化：**最速GSはつかむ間合いが狭まる代わりに、投げの発生がほかの投げと同程度まで短くなる。投げ成立時もアングルが変わるほか、投げ抜け時に声を出さず、抜けられた後先に動ける。

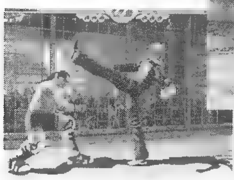
違いは以上だが、難度を考えて無理に狙い過ぎず、KS（⇧⇦⇩⇨or⇩⇦⇧⇨Ⓟ+Ⓖ）で代用してもいいだろう。



相手が投げ抜けを入れていない状況でいかに投げを決めるか？ これが重要なポイント。



投げ確の場面では、あれこれ小細工を使う前に、まず投げ方向の振り分けをしてみる。

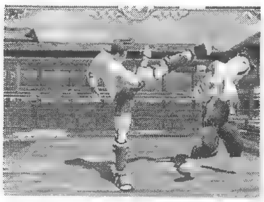


技によって最速GSを決める難度は変わる。あまり無理に狙い過ぎない方がいいかも。

やっぱスクリューラリアットか－！

メインとなる打撃のニーブラスト（⇨Ⓚ）の発生は17。積極的に狙っていきたい技ではあるが、相手も警戒しているため、しゃがみⓅなどの発生の早い技でつぶされることも。相手のしゃがみⓅでつぶされないように、硬化差が+5フレーム以上になる技をしっかりと覚え、ニーブラストで割り込める状況を見逃さないよう心掛けよう。

また、ニーブラストで割り込めないような小技ばかりをメインに使う相手には、発生14と早いスクリューフック、スクリューラリアット（⇨⬀⇩⬀⇦ⓅⓅ）も使うこと。これで相手を強引に黙らせ、こちらから攻撃を仕掛ける展開に持ち込むのだ。スクリューフック対策で腹側ばかりに避ける相手には、ダブルハイキック（ⓀⓀ）が有効だ。



1発目を避けられ、2発目が当たることもある。腹側には避けられない数少ない打撃で、ダメージもなかなか。



チャンスを待ったままで負けるという展開もありがちなウルフ。スクリューラリアットで強引に状況を打開しろ。

ウルフ・ホークフィールド 主要技データリスト

技 名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備 考
ストレートハンマー	Ⓟor➡Ⓟor⬅Ⓟ	上	14	13	+2	+6	+11	○	
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⬃Ⓟ	上	16	12	−11	−8	+1	○	
ハンマーキック	ⓅⓀ	上	20	12	−4	+2	-	背側	
ローハンマー	⇩or⬇Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
ボディブロー	⇨Ⓟ	中	18	16	−10	−4	+3	○	
リバーススレッジハンマー	⬇⬃⇨Ⓟ	中	30	14	−15	-	-	○	
スクリューフック	⇨⬀⇩⬀⇦Ⓟ	中	20	14	−10	−9	-	腹側	
スクリューラリアット	⇨⬀⇩⬀⇦ⓅⓅ	上	20	23	−6	-	-	腹側	
エルボーバット	⇦Ⓟ	上	20	15	−4	-	-	○	よろけにヒット時+9
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	上（ため時中）	29（ため53）	28（ため49）	−11	-	-	○	ため可
アローナックル	⇧Ⓟ	中	20	15	−6	0	+3	○	酔い覚まし−1
バーティカルアッパー	⬇⬂Ⓟ	中	22	14	遠−5〜近−6	遠+3〜近+1	-	○	
コメットフック	⬀Ⓟ	中	19	17	−4	0	+8	○	
トマホークチョップ	⬂Ⓟ	中	15	18	−4	0	+2	○	酔い覚まし−1
ダブルハイキック	ⓀⓀ	上	20	21	−6	-	-	腹側	
ロースマッシュ	⬃Ⓚ	下	17	16	−14	−6	0	背側	
ニーブラスト	⇨Ⓚ	中	30	17	−12	-	-	○	
ロードロップキック	⇦⇦Ⓚ	特殊下	20	16	−26	-	-	○	
フェイスリフトキック	⇧Ⓚ	中	28	19	−10	-	-	背側	
レベルバッククラッシュ	Ⓟ+Ⓚ	上（ため時中）	30（ため00）	10	−2	+3	+7	背側	ため可／酔い覚まし−1
トマホークフラッシュ	⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	15	−2	+3	+5	○	酔い覚まし−2
ショートショルダー	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	中	30	20	−12	-	-	○	
グリズリーラリアット	⬀Ⓟ+Ⓚ	下	20	20	−27	-	-	腹側	
ローリングソバット	⬃Ⓚ+Ⓖ	中	30	26	−4	-	-	背側	
ヘビィトーキック	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	17	17	−13	−8	−5	○	
ジャイアントスイング	⇦⬂⇩⬃⇨Ⓟ+Ⓖ	上段投げ	80(100)	11(8)	0(+13)	-	-	-	()内は最速入力／ジャスト受け身時ダメージ各−20
キャッチ	⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	15	-	-	-	-	キャッチからの派生技に移行可能
フランケンシュタイナー	⬂Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	60	20	-	-	-	-	
アームホイップ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	50	19	-	-	-	-	
ロースウェイタックル	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	上段キャッチ投げ	0	40	-	-	-	-	チェンジからの派生技に移行可能

VF事典 **ウルフ補足：**避け投げ抜けを多用してくるプレイヤーには遅らせたニーブラストが有効だが、最近は打撃投げ抜けを使ってくるプレイヤーも多いので、遅らせたニーブラストは使いにくい。かといって最速で打ち切るのも非常にリスキー。結局、投げ確定の状況はとりあえずきっちり投げる。この基本がホント重要。投げを意識させないことには、高段位者に勝てませんよ！



Ver.C戦術&フレームデータ

ジェフリー・マクワイルド
Jeffry Mcwild

Text：キャサ夫

硬化差が減少したトルネードハンマーと、驚異的な破壊力のスレットスタンス。これらを駆使して闘ってみよう。

ガードされても-2!?

発生が17フレームで、ダメージ25のトルネードハンマー(⇦⇦Ⓟ)。全回転でヒット時に相手を振り向かせる性質のほか、カウンターなら＋14フレームの硬化差が生じてエルボースタンプが確定する。ガードされても、その硬化差は何と-2フレームという優れ技。強いて欠点を挙げれば上段技というだけか。ジェフリーは、このトルネードハンマーの使いどころが勝敗の行方を左右するといっても過言ではない。

ガード時、硬化差-2フレームというのを活かして多用するのも一つの手。相手が発生15フレーム以上の技を出せばしゃがみⓅでカウンターを奪え、投げを狙われそうならケンカフック(⇦⇨Ⓟ)やニーアタック(⇨Ⓚ)など大技を出していく。つまり、ガードさせて逆二択を仕掛けるというわけだ。とにかく有利な場面では積極的に使っていこう。

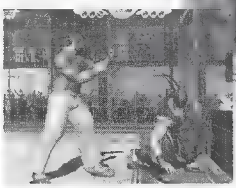
また、壁際でトルネードハンマーがヒットし、相手を振り向かせた勢いで壁にぶつかると、よろめかせる。この場合、トルネードハンマーを始めヒットした距離によってはさまざまな打撃技が確定する。直接エルボースタンプ(⇦Ⓟ)を決めて安定してもいいが、よろけ中に打撃が決まれば浮かせることができ、壁コンボを狙うことも可能なので、いろいろと試してみよう。



避け対策のトルネードハンマー。発生が早く暴れに対しても有効。黄色く光ったらエルボースタンプが確定。



ノーマルヒット時はエルボースタンプと上段投げの二択を仕掛けるように。



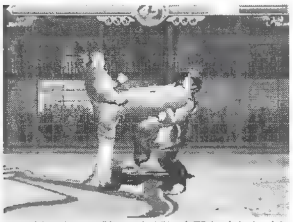
トルネードハンマーがヒット時に壁にぶつかるとよろけ誘発。忘れずに。

破壊力抜群ヒールドロップに大注目!!

攻撃発生は遅いがガード崩しという性質と、ヒットすれば上段投げが確定のヒールドロップ(⇨Ⓚ＋Ⓖ)。腹側にしか避けられない半回転技ということもあって、相手の技をガードした後に出すのが意外に有効な技とされている。

従来は受け身に対して使われる場面が多かったが、実は起き攻めでも思った以上の効果を発揮する。主に受け身が取れない投げの後、特にスパインバスター(⇩Ⓟ＋Ⓖ)からが最適。ヒールドロップは攻撃モーションが遅く、相手は起き上がり攻撃を出したくなってしまうもの。この誘いに乗って起き上がり中・下段攻撃を出してくると、ヒールドロップがカウンターヒットするのだ。これは、ヒールドロップの攻撃持続時間の長さを活かした起き攻めといえる。

もちろん投げ後に限らず、起き上がり攻撃に対してヒールドロップのタイミングが合えばつぶせる。積極的に狙ってみるのもいいだろう。



この技を見れば起き上がり攻撃も出したくなるもんだよね。そこがワナだったりして(笑)。

ジェフリー・マクワイルド 主要技データリスト

技名(読み)	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差			避け方向	備考
					ガード	ヒット	カウンター		
ストレートナックル	Ⓟor➡Ⓟor⬅Ⓟ	上	14	13	+2	+6	+11	○	
エルボーバット	⇨Ⓟ	中	19	14	−10	−3	−1		
エルボーハンマー	⇨ⓅⓅ	中	30	28	−14	-	-	○	
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	中	19	16	−6	−1	+4		
ダッシュエルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	特殊中	19	12	−10	−2	+2	○	
トルネードハンマー	⇦⇦Ⓟ	上	25	17	−2	+6	+14	×	酔い覚まし−2
エルボースタンプ	⇦Ⓟ	中	20	16	−9	-	-	○	
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ	上	30	21	−4	-	-	腹側	酔い覚まし−2
トルネードパンチ	⇦⇨⇨Ⓚ	中	35	38	−12	-	-	腹側	足位置ハの字時硬化差(ガード)−11
ダブルハンマーダウン	⇩⇦Ⓟ	中	20	18	−14	-	-		
スマッシュアッパー	⇩Ⓟ	特殊中	15	17	−9	−3	−4	○	
ダブルアッパー	⇩ⓅⓅ	特殊中	15	17	−10	-	-		
ケンカアッパー	⇩⇩Ⓟ	中	30	20	−12	-	-	○	
バーティカルアッパー	⬇⇩Ⓟ	中	22	16	−4	±0	-		
アッパーキック	Ⓚ(➡Ⓚ)	上	30	16	−6	-	-	背側	
キリングトーキック	ⓀⓀ	中	15	23	−4	+2	+5		
ニーアタック	⇨Ⓚ	中	32	17	−12	-	-	○	
ニープッシュ	⇩Ⓚ	特殊中	16	14	−10	6	-		
ニーハンマー	⇦ⓀⓅ	上	15	20	−14	-	-	※	酔い覚まし−1/※1発目を出す前の背側
ヒールアックス	⇦⇨Ⓚ	中	30	25	−5	-	-		
ヒールドロップ	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	35	43	-	+9	+13	腹側	酔い覚まし−2
サイドキック	⇨Ⓚ	中	28	16	−10	-	-		
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	21	−12	-	-	○	
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	30	19	−14	-	-		
メガトンフィストドロップ	⇧Ⓟ+Ⓚ	中	20	23	−7	+10	+10	○	酔い覚まし−1
ダッキングロー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	21	16	−14	−7	+1		
ローキック	⇩⇨Ⓚ+Ⓖ	下	20	16	−9	−4	-	背側	
ストマックデストロイヤー	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	中	22	15	−13	+1	+9		
キャッチブロー	(スレットスタンス中)Ⓟ	上	30	20	−3	-	-	腹側	
カウンタートーキック	(スレットスタンス中)Ⓚ	中	20	13	−5	+2	-		

VF事典 **ジェフリー小ネタ：**中段攻撃でガード崩し技のトルネードパンチ(⇦⇨⇨Ⓟ)。攻撃発生は遅いが、リーチが長いため中間距離で比較的使える技の一つ。ヒットしたら引き起こすことが可能で、ガードさせた場合は投げと打撃による一方的な二択を迫れるぞ。優れた技だが意外にその存在を忘れがちなので、使ってみるといいだろう。

Ver.C戦術＆フレームデータ

影丸

Kage Maru



Text：[illegible]夫

今回は、水月砲および飛猿後のコンボと、弧延落後のキャラ別最大ダメージコンボを紹介。

地龍と飛猿、崩れダウンにこれがオススメ

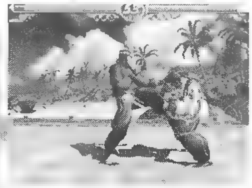
上段Ⓚ系の技と上・中段Ⓟ系の技をさばく水月砲(十文字中Ⓟ＋Ⓚ)と、しゃがみⓅを迎撃できる飛猿(十文字中Ⓚ＋Ⓖ)。どちらもヒット後は崩れダウンし、コンボが決まる。威力重視なら水車蹴りがオススメだが、起き攻めを重視するなら裏水車(⬃Ⓚ＋Ⓖ)か影刃(⇨⇩⬂Ⓟ)がいい。

影刃後は、着地と同時にミドルキックを入力することで、受け身を取らない相手にはダウン攻撃、取る相手には起き上がりをミドルキックで攻められる。また、相手が横転受け身を取った場合、背後ヒットでよろめかせる。回復可能だが、円月蹴り(⬃Ⓚ＋Ⓖ)が決まりやすい。追撃に風刃裏水車(⇩Ⓟ＋ⓀⓀ)を決めよう。

次に十文字構えの小ネタを一つ紹介。構えからの当て身技、地龍(十文字中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)の成功後は構えを解いて円月蹴りを決めるのがオーソドックス。だが、足位置が関係し、かつアキラ、重量級相手には螺旋裏蹴り(⇦ⓅⓀ)、影刃が決まらず最大ダメージを与えられない。この場合は、地龍後に十文字構えのままダッシュで詰め寄り、水月砲で崩れダウンを誘発→水車蹴りを決める。これで、八の字の状態で決める円月蹴り→しゃがみⓅ→螺旋裏蹴りと同等のダメージを与えられるぞ。







頭or腹崩れダウンを奪ったら、コンボを決める大チャンス！　影刃を決めて横転受け身を取った相手にはミドルキックがしゃがみ背後状態にヒット！　すかさず円月蹴りからの追い打ちまで狙おう。

弧延落(⬃Ⓟ＋Ⓖ)後の最大ダメージコンボ

発売から日が経ち、弧延落後のコンボも煮詰まってきた。最大ダメージを狙うのか、起き攻めを重視するのか、それとも長く距離を運んでリングアウトを狙うのか……。

そこで今回は、改めてバージョンC用のキャラ別最大ダメージコンボを紹介しよう。

●**対アキラ：**弧延落→浮身膝蹴り(⬇⇨Ⓚ)→立ちⓅ→斧旋連脚(⇨Ⓚ＋Ⓖ)→しゃがみⓀ

●**対ジャッキー&シュン：**弧延落→浮身膝蹴り→旋風刃(⇩Ⓟ＋Ⓚ)→側弾重ねキャンセル(⬁ⓅⓀⒼ)→水車蹴り

●**対サラ：**弧延落→浮身膝蹴り→螺旋裏蹴り→風刃裏水車

●**対ラウ：**弧延落→浮身膝蹴り→螺旋裏蹴り→影刃

●**対ウルフ：**弧延落→浮身膝蹴り→しゃがみⓅ→旋風刃→水車蹴り

●**対ジェフリー：**弧延落→浮身膝蹴り→旋風刃→水車蹴り

●**対パイ&アオイ：**旋風刃→立ちⓅ→浮身膝蹴り→水車蹴り

●**対カゲ&レイ・フェイ：**弧延落→浮身膝蹴り→立ちⓅ→落閃刃→水車蹴り

●**対リオン&ベネッサ：**弧延落→浮身膝蹴り→肘打ち(⇨Ⓟ)→水車蹴り



なんだかんだいっても、弧延落からのコンボは強力。しっかり決めれば体力ゲージ約半分を奪うことができるぞ。

影丸 主要技データリスト

技 名(読み)	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	ヒット	カウンター	避け方向	備 考
弾拳(だんけん)	Ⓟor➡Ⓟor⬅Ⓟ	上	10	12	+1	+5	+9	○	
肘打ち(ひじうち)	⇨Ⓟ	中	20	14	−4	±0	+6	○	Ⓟ押したままで葉隠流 陽・十文字構えへ
中蹴り(なかげり)	⬂Ⓚ	中	22	16	−5	±0	+8	○	
螺旋(らせん)	⇦Ⓟ	上	17	13	+1(+2)	+1(+2)	+8	腹側	Ⓟ押したままで葉隠流陽・十文字構えへ／()内はハの字時
烈掌螺旋撃(れっしょうらせんげき)	ⓅⓅ⇦Ⓟ	上	9	12	+1(+2)	+1(+2)	+8	腹側	Ⓟ押したままで葉隠流陽・十文字構えへ／()内はハの字時
風閃刃(ふうせんじん)	⬂Ⓟ	中	16	23	−6	-	-	背側	酔い覚ましー1
岩斬破(がんざんは)	⬇⬂Ⓟ	中	15	14	−6	-	-	○	
旋風刃(せんぷうじん)	⇩Ⓟ＋Ⓚ	中	16	16	−5	±0	+6	○	
落閃刃(らくせんじん)	⇦Ⓟ＋Ⓚ	中	16	16	−4	−4	+3	腹側	酔い覚ましー1
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	⇦Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ	上	14	13	−6	-	-	背側	酔い覚ましー1
旋風蹴り(せんぷうげり)	⬃Ⓚ	中	30	20	−7	-	-	○	
斧旋連脚(ふせんれんきゃく)	⇨Ⓚ＋Ⓖ	中中	25、10	20、26	−15	-	-	○	2発目のみヒット時、ヒット+4／カウンター+6
影刃(かげやいば)	⇨⇩⬂Ⓟ	中	30	15	−22	-	-	○	
奈落落とし(ならくおとし)	⇨⇩⬂ⓅⓀ	上	20	20	−32	-	-	○	酔い覚ましー1
水車蹴り(すいしゃげり)	⬂Ⓚ＋Ⓖ	中	38	15	−37	-	-	○	
円月蹴り(えんげつげり)	⬃Ⓚ＋Ⓖ	中	30	30	±0	-	-	○	
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨Ⓚ	中	38	14	−14	-	-	○	
小太刀抜き(こだちぬき)	⇨Ⓚ	中	18	19	−3	+1	+8	背側	さばき効果あり
霞刃(かすみやいば)	⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ	中	20	19	−2	+4	+7	×	葉隠流 陽・十文字構えへ
葉隠閃刃(はがくれせんじん)	(避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ	中	24	18	−14	-	-	×	
十字弾拳(じゅうじだんけん)	(十文字中)Ⓟ	上	10	13	+3	+6	+9	○	
水面蹴り(すいめんげり)	(十文字中)⇩Ⓚ	下	19	23	−6	-	-	×	
葉隠流 陰・水月砲(はがくれりゅう いん・すいげつほう)	(十文字中)Ⓟ＋Ⓚ	中	25	29	−1	-	-	○	さばき効果あり／Ⓟ+Ⓚ押したままで構え解除
葉隠流 陽・楔打ち(はがくれりゅう よう・くさびうち)	(十文字中)⇨Ⓟ	中	15	16	−3	+1	+3	腹側	
葉隠流 陰・兜割り(はがくれりゅう いん・かぶとわり)	(十文字走り中)Ⓚ	中	24	43	+1	-	-	○	葉隠流 陽・十文字構え中の技の後にすぐ出せる／酔い覚ましー1
葉隠流 陽・飛猿(はがくれりゅう よう・ひえん)	(十文字中)Ⓚ＋Ⓖ	中	20	18	−4	-	-	○	
葉隠流 陰・兜割り(はがくれりゅう いん・かぶとわり)	(十文字中)⇨Ⓚ	中	28	19	−5	+1	-	○	
裏手刀(うらしゅとう)	(敵背後)⇩Ⓟ	下	15	14	−4	+1	+4	背側	
半月蹴り(はんげつげり)	(敵背後)⇩Ⓚ	下	23	16	−18	-	-	○	
断ち手刀(たちしゅとう)	(敵背後)Ⓟ＋Ⓚ	中	10	18	−6	−5	+1	○	

※螺旋の十文字移行時硬化差：ガードー2(−1)・ヒットー2(−1)・カウンター+5　カッコ内は足位置ハの字　※烈掌螺旋撃の十文字移行時硬化差：ガードー2・ヒット+2・カウンター+9

VF事典

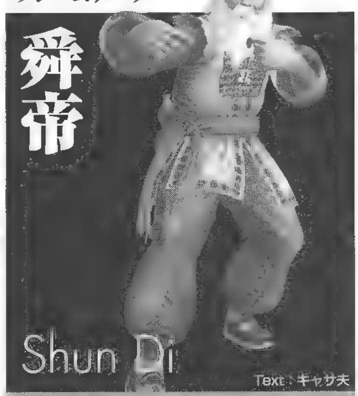
弧延落補足：対アキラ戦でも、弧延落後のコンボに浮身膝蹴り→旋風刃→側弾重ねキャンセル→水車蹴りを決めることが可能。しかし、その場受け身を取られた場合に白虎双掌打が確定反撃になってしまうので注意。なお、弧延落からリングアウトを狙う場合は、旋風刃→螺旋(⇦Ⓟ)→➡Ⓟ→雷龍飛翔脚(⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ)が最も距離を運べるコンボとなっているぞ。

Ver.C戦術＆フレームデータ

舜帝

Shun Di

Text：キャサ夫



バージョン変更によりダメージ効率が悪くなった。しかし、連係を考え直せば、確かな強さを引き出せるはず。

暴れる相手への月牙叉撃

立ちⓅからの攻めは連係があるため、ガードされても反撃を受けにくい。しかし、単発のしゃがみⓅは反応されやすく、ヒットした場合でも立ちⓅを出されると、採れる行動が限られてしまう。相手がしゃがみⓅで反撃を試みれば単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）、倒脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）での迎撃も可能だが、必ず立ちⓅで反撃してくるようであれば月牙叉撃（⬇⬁Ⓟ）でカウンターを狙うようにしよう。逆をいえば、月牙叉撃でしかつぶせない反撃があることを覚えておくように。

なお、月牙叉撃で崩れダウンを奪った際は、しゃがみⓅ→背旋肘廻下脚（⬁ⓅⓀ）のコンボが確定するので、確実に決めておこう。

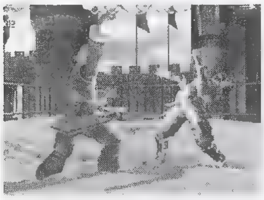


しゃがみから早い中段技が出せないのが欠点。しゃがみⓅカウンターヒット後は、月牙叉撃と投げの二択が有効。

飲酒18杯以上から真価を発揮！

相手の打撃を避けて迎撃できる向側後避払手（⬂ or ⬀Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ）。若干だが避け性能が悪くなり、相手の足位置に応じて方向調整が必要になった。また、払手部分がカウンターでも飲酒18杯以下ではダウンしない（浮かない）ようになった。この飲酒18杯という数字は向側後避払手のみでなく、仰飲杯手カウンター時にダウンを奪うための重要な飲酒量でもある。

シュン使いとしては、対戦中に飲酒数を的確に把握しておきたい。なお、いずれの技からも浮かせた後は仰飲連環単脚（⬁ⓅⓅⓀ）を空中コンボとして決めることができるので、カウンター時は忘れずに決めておこう。



飲酒18以下の向側後避払手は、カウンターヒットしてもダウンを奪えない。二択を仕掛けよう。

壁際に追い詰めたら逃がすな！

壁に追い詰められてしまうと、どうしても避けを多用して何とか脱出を試みたくなるもの。そこを逆手に取って、相手を壁に追い詰めた際は横掃撃（⇦Ⓟ）を多めに使うことをオススメするぞ。

横掃撃はヒットすれば相手を振り向かせて背後を取ることができる技だが、振り向かせた勢いで壁にぶつかるとよろけさせることができるのだ。そして、よろけ中の相手には、仰飲杯手（⬁Ⓟ）を確定で決めることができる。もしそこで飲酒8杯以上ならば、仰飲連環単脚がコンボで決まるので、大ダメージを与えるチャンスといえるぞ。

まとめると、相手を壁際に追い詰めた際、避けに対しては全回転技の横掃撃で対処し、しゃがみガードに対しては単飛跳撃、または立ちガード対策となる各種上段投げといった、三つの選択肢で相手を翻弄するといいだろう。

壁際で横掃撃がヒットすると、相手が壁にぶつかってさらによろけを誘発。



回復は可能だが、仰飲杯手は回復前に確定でヒットするぞ。

舜帝 主要技データリスト

技 名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備 考
挑撃（ちょうげき）	Ⓟor➡Ⓟor⬅Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	○	
叉手連環撃（さいしゅれんかんげき）	ⓅⓅⓅ	特殊中	15	19	−11	-	-	○	
挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）	⇩⬁⇨Ⓟ	特殊中	23	15	−2	-	-	○	
横掃撃（おうそうげき）	⇦Ⓟ	上	21	17	−2	+1	+9	○	
月牙顎手（げつがかくしゅ）	⇦⇨Ⓟ	上	8	11	−5	−3	+3	○	
浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）	⇦⬁Ⓟ	中	23	16	−13	-	-	○	
仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）	⬁Ⓟ	中	17	15	−5	−1	+6	○	
仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）	(酒8以上) ⬁ⓅⓅ	中	12	16	−13	−10	−5	○	
月牙叉撃（げつがさいげき）	⬇⬁Ⓟ	中	25	16	−13	-	-	○	
背旋肘（はいせんちゅう）	⬀or⬈Ⓟ	特殊下	15(20)	16(14)	-10(-9)	-10(-8)	-5(-)	○	()内はしゃがみ状態から技を出した場合の数値
後蹴腿（こうしゅうたい）	Ⓚ	上	25	14	−11	-	-	背側	Ⓚ押したままで張果老へ
連飛跳撃（れんひちょうげき）	ⓀⓀ	上	20	13	−10	-	-	背側	Ⓚ押したままで張果老へ
連蹴背下龍脚（れんしゅうはいかりゅうきゃく）	(酒16以上) ⓀⓀ⇩ⓅⓀ	特殊中	20	14	−10	-	-	○	
仰穿腿（ぎょうせんたい）	⇩Ⓚ	下	10	14	−16	−10	−6	○	
側端仙蹴（そくたんせんしゅう）	⇨Ⓚ	中	21	21	+6	+10	-	○	張果老へ
龍尾脚（りゅうびきゃく）	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	26	17	−13	-	-	○	
側端脚（そくたんきゃく）	⬁Ⓚ	中	21	17	−6	−1	+7	○	
後蹴連腿（こうしゅうれんたい）	⬀ⓀⓀ	上	15	11	−13	-	-	○	Ⓖでダウンへ
転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	25	32	−9	-	-	腹側	酒+3
撃山旋肘（げきざんせんちゅう）	⬁Ⓟ+Ⓚ	中	25(ため38)	23(ため50)	−6	+1	+5	○	ため可
単飛跳撃（たんひちょうげき）	Ⓚ+Ⓖ	中	25	17	−11	−1	+1	腹側	Ⓚ+Ⓖ押したままで張果老へ
連環前旋掃腿（れんかんぜんそうたい）	(酒7以上) ⇩Ⓚ+ⒼⓀⓀ	下	10	20	−21	-	-	腹側	
旋風掃腿（せんぷうそうたい）	⬇or⬇⬉Ⓚ+Ⓖ	中	30	11	−25	-	-	○	
倒脚（とうきゃく）	⬁Ⓚ	中	20	22	−10	-	-	○	
向側後避払手（こうそくこうひふつしゅ）	⬂or⬀Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	上	17	11	−1	+2	+4	×	
斜側連脚（しゃそくれんきゃく）	(張果老中) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中中	20、10	20、31	−14	-	-	×	
涅槃連撃下腿（ねはんれんげきかたい）	(横寝中、酒10以上) ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	上	15	11	−9	-	-	○	Ⓖでダウンへ
横掃仙撃（おうそうせんげき）	(張果老中) Ⓟ	上	21	17	+1	+1	+9	背側	酔い覚まし−2
側端仙蹴（そくたんせんしゅう）	(張果老中) Ⓚ	中	21	17	±0	+8	-	○	張果老へ
前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	(張果老中) Ⓚ+Ⓖ	下	10	26	−18	-	-	腹側	横寝へ

VF事典 **対ウルフ戦注意事項**：張果老の構え中にウルフのボディブロー（⇨Ⓟ）をくらうと、崩れダウンになって下段投げを決められてしまうぞ！　ちなみにこれ、ほとんどあり得ない状況だけど、一応頭の隅に入れておくといいだろう……（やや無責任）。

Ver.C戦術＆フレームデータ



リオン・ラファール

Lion Rafale

Text：SHO

Ver.Cでの変更点は少ないリオンだが、少ないなりに見直す点はある。いろいろと考えてみよう。

斜歩斜掃捶

軸をずらしながら攻撃する斜歩斜掃捶（⇗Ⓟ＋Ⓚ）。ヒット後も不利な状態だったが、バージョンCではカウンターヒット時のみ1フレーム有利となった。しかし、カウンター後最速でしゃがみⓅにつなげても、リオンのしゃがみⓅは発生が13フレーム、ダメージが8なので、相手に最速でしゃがみⓅを出されると一方的に負けてしまう。

ただ、しゃがみ状態なので、疾歩昇穿手につなげれば、比較的使える連係になる。ヒット確認しつつ使いこなそう。

撲歩からの連係

リオン唯一のキャッチ投げ性能を持つ技、撲歩（⇨⇗Ⓟ＋Ⓖ）。発生が遅く、以前はここから派生する固有横投げの威力が低かったため、使うか使わないかはプレイヤー次第といった感じだった。しかしバージョンCではダメージが40から55に上昇。ダメージ効率がよくなったので、撲歩からの連係を考えてみたい。

発生の遅い撲歩といえば、よろけ中か受け身といった局面で重ねるのが基本。撲歩が決まったときは、翼進（⇨⇗Ⓟ＋Ⓖ⇧or⇩）から落手双手（⇨⇗Ⓟ＋Ⓖ⇧Ⓟ＋Ⓖ）または落手断腿（⇨⇗Ⓟ＋Ⓖ⇩Ⓟ＋Ⓖ）に派生するわけだが、撲歩で止めると、しゃがみ状態になる。これを利用し、登山翻車脚（⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ）や疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）につなげてもいい。

また、各種横投げは抜けられる可能性があるので、翼進から後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）に移行するなどの工夫も必要になる。

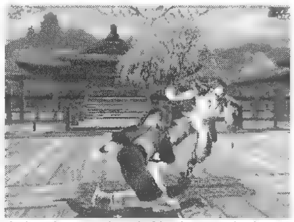
基本は落手双手か落手断腿に派生させ、ここで確実に抜けられるようであれば、次からは別の技に移行するといいだろう。



キャッチ投げの撲歩は、使い方を間違わなければ強力な武器となる。



撲歩で止めるとしゃがみ状態になる。そこから登山翻車脚などに移行してもいい。



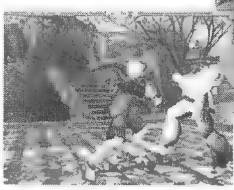
カウンターヒットで有利になったが、大きな影響が出るほど強くなったわけではない。

磨盤手を見直す

発生が遅く、上段攻撃なので使いにくかった磨盤手（避け中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。Ver.Cでは下段をつぶす能力が付いたため、比較的使える技となった。しゃがみⓅヒット後、しゃがみⓅで返してくる相手には、しゃがみⓅ→磨盤手の連係でつぶすことができるほか、盤肘からも同様の連係が可能だ。磨盤手ヒット後は斧刃連端脚（⇨⇨Ⓚ）による追い打ちが可能なので、ダメージ効率もなかなかいい。



近距離での攻防でしゃがみⓅを多用する相手には、強化された磨盤手が有効。



しゃがみⓅの後にしゃがみⓅで返してくる相手に、特に有効なので試してみてほしい。

リオン・ラファール 主要技データリスト

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	ヒット	カウンター	避け方向	備考
統捶（とうすい）	Ⓟor➡Ⓟor⬅Ⓟ	上	10	12	−1	+3	+7	○	
下統捶（かとうすい）	⇩or⬇Ⓟ	特殊下	8	13	−5	+2	+4	○	
流星勾手撃（りゅうせいこうしゅげき）	⇩⇙⇦Ⓟ	中	20	27	−10	-	-	○	さばき効果あり
流星勾手連撃（りゅうせいこうしゅれんげき）	⇩⇙⇦ⓅⓅ	中	18	29	−14	-	-	○	
盤肘（ばんちゅう）	⇨Ⓟ	中	14	14	−4	±0	+2	○	
盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ）	⇨ⓅⓅ	中	18	28	−12	-	-	○	酔い覚ましー1
疾歩昇穿手（しっぽしょうせんしゅ）	⬇⇨Ⓟ	中	22	15	−10	±0	-	○	
前疾歩（せんしっぽ）	⇨⇨Ⓟ	中	30	27	−6	-	-	○	酔い覚ましー1
進歩蟷螂捲手（しっぽとうろうそうしゅ）	⇦⇗Ⓟ	下	15	27	−15	-	-	○	
穿陰掌（せんいんしょう）	⇗Ⓟ	中	14	16	−6	−2	+3	○	
落撃掌（らくげきしょう）	⇖ⓅⓅ	中	20	13	−10	-	-	○	
騰撃連捶（とうげきれんすい）	⇘ⓅⓅ	下	8	6	−17	−10	−10	○	
連旋腿（れんせんたい）	ⓀⓀ	上	20	16	−9	-	-	○	
軌腿（あつたい）	⇩Ⓚ	下	12	18	−15	−6	−1	背側	
勾手提膝（こうしゅていしつ）	⇨Ⓚ	中	20	14	−5	±0	−2	○	
斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）	⇨⇨ⓀⓀ	中	25	11	−12	-	-	○	
旋風腿（せんぷうたい）	⇧Ⓚ	中	25	18	−4	-	-	背側	
弾腿（だんたい）	⇘Ⓚ	中	24	17	−7	−1	+7	背側	
穿弓腿（せんきゅうたい）	⇗Ⓚ	下下	7、20	16、23	−30	-	-	○／○	
右勾心（うこうしん）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	上	10	12	−1	+3	+7	○	
連三捶盤肘（れんさんすいばんちゅう）	⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	特殊下	14	20	−11	+1	-	○	
泰山双勾手（たいざんそうこうしゅ）	⇦Ⓟ+Ⓚ	上（ため時中段）	25(ため38)	31(ため49)	+2	-	-	○	ため可／酔い覚ましー2
斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）	⇗Ⓟ+Ⓚ	下	20	17	−15	−6	+1	腹側	
後掃腿（こうそうたい）	⇙Ⓚ+Ⓖ	下	24	20	−20	-	-	×	
転身僚陰脚（てんしんりょういんきゃく）	⇨Ⓚ+Ⓖ	中	24	25	−12	-	-	×	
疾地掃腿（しっちそうたい）	⇘Ⓚ+Ⓖ	下	24	26	−18	-	-	○	酔い覚ましー1
旋風落脚（せんぷうらくきゃく）	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	中	35	32	−4	+6	+6	○	背向け状態へ／酔い覚ましー1
前掃転身脚（ぜんそうてんしんきゃく）	⇗Ⓚ+Ⓖ	下	20	24	−10	−4	-	×	背向け状態へ
磨盤手（まばんしゅ）	（避け中）Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	上	30	26	−2	-	-	×	酔い覚ましー1
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇦⇦Ⓚ	上	25	15	−2	-	-	○	背向け状態へ

VF事典 **変更点について：**変更点が少ないリオンは、基本的に今まで通りの闘い方でまったく問題は無い。ガードされると反撃を受ける流星勾手撃（⇩⇙⇦Ⓟ）や、転身僚陰脚（⇨Ⓚ+Ⓖ）も、反撃を受けるからといって使わなくなるというほどではない。さばきが決まれば崩れダウンになる流星勾手撃、受け身に重ねれば相変わらず強い転身僚陰脚は、使っていくべき技だろう。



相手の受け身には、全回転の中or下段攻撃を重ねるのがベスト。では、アオイは何を重ねればいいのか？

廻り臑蹴りの性能に注目！

廻り臑蹴り（敵背後⇧Ⓚ）は、全回転の下段攻撃の上にガードされても確定反撃を受けず、カウンターヒット時にはダウンも奪えるという性能を持つ。もちろん、背向け状態からしか出せないというコマンド上の制約はあるものの、相手の受け身に合わせて渦巻き手刀（⇦⇦Ⓟ）からセットで出せば、起き攻めとして十分使っていける。下に、横周肘当て（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）からの起き攻め例を挙げておいたので、ぜひ参考にしてほしい。

なお、廻り臑蹴りがカウンターヒットしたときは、バウンドコンボを狙うことも可能。バージョンCのアオイの福音となりそうな予感……？



ダメージは20、悪くない。カウンターヒット時の起き攻めが強力なのも魅力だ。

～横周肘当からの起き攻めに組み込んだ例～



中間距離で最もよく当たる技。ここからシステマチックに攻めを構築できる。



廻り臑蹴りの準備動作だが、相手が起き上がるまでの時間を稼ぐ意味もある。



すべて最速でつなげば起き上がりに重なる。相手が重量級でもほぼ問題無い。

分岐A：
受け身を取るかどうかを読む

相手が受け身を取ると読んだら、最速で渦巻き手刀。取らないと読んだら、ローキック→大ダウン攻撃を出す。大ダウン攻撃は回避可能だが、不慣れな相手はまずくらってくれる（横周肘当てがカウンターヒットしたときは、踵切り（⇧Ⓚ）→⇩Ⓟ押しっぱなしで自動ダウン攻撃も可能）。

分岐B：
相手の受け身に重ねる技を選択

相手が受け身を取ったら、そのまま最速で廻り臑蹴り（受け身を取らなかったら後ろダッシュかARMで逃走！）。起き上がり際にちょうど重なるので、相手が暴れた場合はカウンターヒットする。廻り臑蹴りをガードしてくる相手には、振り向いて横周肘当てや下段投げが有効。

分岐C：
廻り臑蹴りのヒット確認

廻り臑蹴りが通常ヒットもしくはガードされたら、避けや上勢柳扇掌など防御的な行動。カウンターヒットなら再び最速で渦巻き手刀→廻り臑蹴り。後者は相手が受け身を取らなければバウンドコンボ（ダウン投げまで狙える）、受け身を取ったら廻り臑蹴りが重なる自動二択だ。

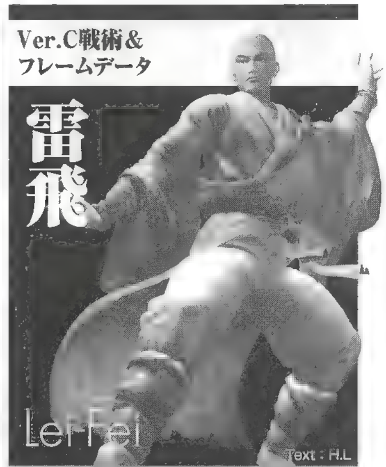
横周肘当の怪

すでにご存じの方も多いことと思われるが、横周肘当ての1～2発目が通常ヒット時にもつながる条件がついに判明した。その条件とは、なんと「2P側からスタートしたときにつながる（服装の1P／2Pではない）」というもの。アオイの生命線といえる技なだけに、大会の席決めジャンケンでは気合いを入れるしか！

梅小路 葵 主要技データリスト

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
打突（だとつ）	Ⓟor➡Ⓟor⬅Ⓟ	上	10	11	±0	+4	+8	○	
連突絹車（れんとつきぬぐるま）	ⓅⓅ ⓅⓅ	中	20	23	-12(-16)	-(−15)	-	背側	寸止め可／()内は寸止め時の硬化差
下段掌打（げだんしょうだ）	⇩Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
中段肘当（ちゅうだんひじあて）	⇨Ⓟ	中	15	14	−5	+1	±0	○	
旋桜（つむじざくら）	⇨ⓅⓅ	中	15	21	-10(−12)	−1(−6)	±0(−7)	腹側	寸止め可／()内は寸止め時の硬化差
上段の当て（じょうだんのあて）	⇦⇨Ⓟ	上	10	25	±0	+4	+2	○	さばき効果有り／酔い覚まし−1
扇払い（おうぎばらい）	⇦Ⓟ	上	10	19	+1	+5	−1	×	さばき効果有り／酔い覚まし−2
重ね当て（かさねあて）	⇦⇨Ⓟ	中中	10、20	17、28	−10	±0	+8	○	
両止（りょうし）	⇦⇧Ⓟ	特殊中	20	13	−10	−3	-	○	
袖伸剣（そでしんけん）	⇧Ⓟ	特殊中	24	18	−5	±0	-	○	寸止め可
無双破（むそうは）	⬇⇧Ⓟ	中	18	15	−10	−2	-	○	
上蹴り（うえげり）	Ⓚ	上	20	14	−5	−4	-	○	
上蹴り（うえげり）	➡Ⓚ	上	20	12	−10	−9	-	○	踏み込む
鎖鎌（くさりがま）	ⓀⓀor➡ⓀⓀ	中	15	19	−13	±0	+5	○	酔い覚まし−1
雷刃破（らいじんは）	⇨Ⓚ	中	20	18	−5	−2	-	○	
雲蹴り（くもげり）	⇦ⓀⓀ	上	20	13	−9	-	-	○	
下段蹴り当て（げだんけりあて）	⇩Ⓚ	下	12	14	−14	−10	−5	○	
中踵切り（なかかかとげり）	⇧Ⓚ	中	21	17	−5	±0	+8	○	
横打（おうだ）	⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	15	−5	−2	-	背側	
横周肘当て（おうしゅうひじあて）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	15	23	-12(-14)	-(−11)	-	背側	寸止め可／()内は寸止め時の硬化差
浮桜（ふざくら）	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	特殊中	20	16	−1	-	-	背側	
上勢柳扇掌（じょうせいりゅうせんしょう）	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	上	14	17	−12	-	-	○	寸止め可／酔い覚まし−2
草薙（くさなぎ）	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	19	−17	−5	-	×	寸止め可
拝み蹴り（おがみげり）	⇦Ⓚ+Ⓖ	中	25	20	−16	−3	-	○	背向け状態へ／さばき効果有り
渦巻き手刀（うずまきしゅとう）	⇦⇦Ⓟ	上	14	16	±0	+2	+5	○	背向け状態へ
飛び前蹴り（とびまえげり）	（ジャンプ上昇中）Ⓚ	中	18	20	±0	+2	+9	○	
手刀廻（しゅとうまわり）	（敵背後）Ⓟ	上	12	12	+2	+5	+10	○	Ⓟからつながる技に移行可能
廻り臑蹴り（まわりすねげり）	（敵背後）⇧Ⓚ	下	20	15	−3	−2	-	×	
廻り手刀（まわりしゅとう）	（敵背後）⇩Ⓟ	下	20	11	−4	+2	+5	○	
双掌打（そうしょうだ）	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	中	20	24	−4	-	-	○	

VF事典 **高威力コンボ：**雷刃破（⇨Ⓚ）or浮桜（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）→立ちⓅ→鎖鎌（➡ⓀⓀ）などのコンボを決めると、相手は受け身不能。ここでわずかに間合いを詰めてからダウン投げを入力すると、シビアだが確定するタイミングがあるようだ。以前紹介した上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）→鎖鎌からのダウン投げも、少し間合いを詰めれば足位置にかかわらず狙えるぞ！



Ver.C戦術＆フレームデータ
雷飛

相手の起き上がりを効率よく攻めれば、ダメージを与えるチャンスも格段に増えてくるはずだ。

より強力な起き攻め

コンボで小ダウン攻撃を決めることの多いレイ・フェイは、必然的に起き攻めをする機会も増えてくる。ここでは、その状況ごとの有効な起き攻めをピックアップしよう。

まずは、小ダウン攻撃を決めた後涅槃式（⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）に移行して、起き上がり攻撃をスカすというもの。最速中段起き上がり攻撃はスカせないが、そのほかの起き上がり蹴りはほとんどスカしてしまう。その後は、前掃腿（涅槃式中⇩Ⓚ）を決めていこう。

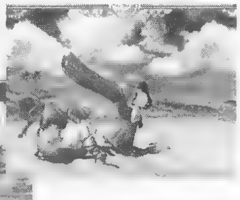
そして次に、中段起き上がり攻撃に対しての弓歩双風拳（⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）。避け能力が高く、中段起き上がり攻撃をかわしながらヒットさせることができる。その避け性能を十分に発揮させるためにも、密着ではなく少し離れた位置から狙っていくといい。

一方、下段起き上がり攻撃に対しては、騰空転身脚（⇧Ⓚ+Ⓖ）がオススメ。この技は滞空時間が長く、多少タイミングをずらされた下段起き上がり攻撃をもカバーできる点が大きい。

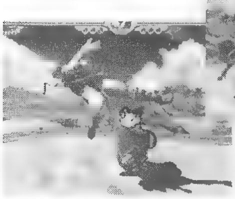
相手がこれらの技を警戒して起き上がり攻撃を出してこないようなら、投げも織り交ぜていこう。



小ダウン攻撃を決めた後は、すぐに涅槃式に移行。相手のスキに技を決めていこう。



弓歩双風拳で中段起き上がり攻撃をスカしていく。ダメージが高いのが魅力。



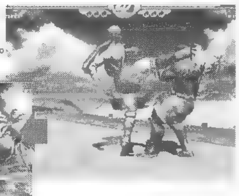
起き上がり下段攻撃には騰空転身脚。これも少し離れた位置から狙っていく。

旋風脚からの攻め

旋風脚（敗式中Ⓚ+Ⓖ）は意外に使える場面が多い。受け身攻めのときや、起き上がり攻撃をつぶす技としても使っていける。さらに、この技はガードされて五分。そこからの崩捶（敗式中Ⓟ）が立ち技ではほぼ割り込み不能となるので、ガードさせてからも有利な攻めを展開できるのだ。

この技をガードさせた際に、メインで狙っていくのが、相手の立ち技に対して有効な崩捶掌壁（敗式中ⓅⓅ+Ⓚ）だ。そして、しゃがみⓅ以外の下段技と避け行動に対しては、再度旋風脚を繰り出していく。

一番対応しにくいしゃがみⓅには、少し待ってから箭疾歩（敗式中Ⓟ+Ⓚ）を技のスキにたたき込んでいこう。これは、相手のしゃがみガードや避けにも対応可能だ。立ちガードには独立式に構え直しての伏掃腿（独立式中⇩Ⓚ）や敗式前掃腿（敗式中⇩Ⓚ）を狙っていくといい。



技の出るタイミングさえつかんでしまえば比較的使いやすい。下段つぶしの効果もある。

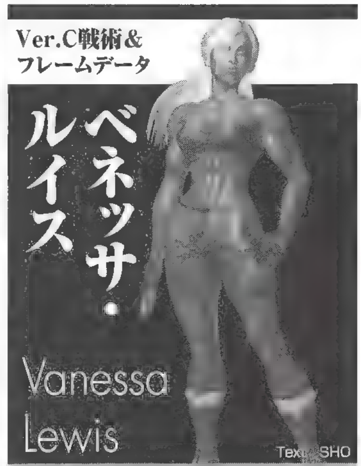


相手の立ち技に対して崩捶でカウンターを取り、2段目の連続ヒットを狙う。

雷飛 主要技データリスト

技名（読み）	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	ヒット	カウンター	避け方向	備考
沖撃（ちゅうげき）	ⓅorⓅor⬅Ⓟ	上	12	12	−4	−1	+2	○	
伏掃掌（ふくそうしょう）	⇘Ⓟ	特殊下	9	12	−4	+3	+5	○	
登天掌（とうてんしょう）	⬇⇨Ⓟ	中	20	15	−9	−1	-	○	酔い覚まし−1
撥掌（とうしょう）	⇙⇙Ⓟ	中	25	14	−5	+2	+4	○	
斜天掌（しゃてんしょう）	⇖⇖Ⓟ	中	12	17	−5	−2	+3	○	
斜天連掌（しゃてんれんしょう）	⇖⇖ⓅⓅ	中	18	15	−13	-	-	○	
擺旋脚（はいせんきゃく）	Ⓚ	上	20	13	−6	−2	+1	背側	敗式へ
里合腿（りごうたい）	⇨Ⓚ	上	30	15	−1	+5	+17	×	跨虎式へ
斜前転身擺脚（しゃぜんてんしんはいきゃく）	⇧Ⓚ	上	29	20	−4	−14	−3	×	
転身裏旋脚（てんしんりせんきゃく）	⇧ⓀⓀ	上	20	28	−1	+3	+7	○	
分脚（ぶんきゃく）	⇖Ⓚ	中	20	15	−5	±0	+3	○	
鶴首捶撃（かくしゅすいげき）	⇘Ⓟ+Ⓚ	中	16	18	−6	−3	+1	腹側	酔い覚まし−1
鶴首連撃（かくしゅれんげき）	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	中	16	24	−3	−3	+4	背側	酔い覚まし−1
坐盤劈掌（ざばんへきしょう）	⇘⇘Ⓟ+Ⓚ	下	15	17	−6	−3	-	腹側	
前掃腿（ぜんそうたい）	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	20	23	−17	−2	+2	×	
旋風脚（せんぷうきゃく）	⇘⇘Ⓚ+Ⓖ	中	30	28	−3	±0	+3	×	跨虎式へ
騰空転身脚（とうくうてんしんきゃく）	⇧Ⓚ+Ⓖ	中	30	25	−4	-	-	腹側	
提膝側掌（ていしつそくしょう）	（避け中）Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ	中	15	13	−14	±0	+1	[illegible]	
崩捶掌壁（ほうすいしょうへき）	（敗式中）⇩Ⓚ	中	27	23	+7	+10	+21	○	
敗式前掃腿（はいしきぜんそうたい）	（敗式中）Ⓚ+Ⓖ	下	18	21	−18	-	-	×	
旋風脚（せんぷうきゃく）	（敗式中）Ⓚ+Ⓖ	上	30	23	±0	-	-	×	酔い覚まし−2／敗式へ
箭疾歩（せんしっぽ）	（敗式中）Ⓟ+Ⓚ	中	20(ため40)	19(ため41)	−6	-	-	[illegible]	ため可
穿心撥掌（せんしんとうしょう）	（独立式中）Ⓟ	中	23	18	−2	+2	+8	○	敗式へ
十字撥脚（じゅうじとうきゃく）	（独立式中）Ⓚ	中	19	15	−13	−2	+5		
進歩分脚（しんぽぶんきゃく）	（独立式中）Ⓚ+Ⓖ	中	28	15	−10	-	-	○	
転身崩捶（てんしんほうすい）	（涅槃式中）Ⓟ	中上	10、10	21、33	±0	+2	+2	腹／腹	さばき効果あり
側襲脚（そくしゅうきゃく）	（涅槃式中）ⓅⓀ	上	25	23	+4	+7	+15	腹側※	独立式へ／※顔が見える方を腹側とする
飛燕旋風脚（ひえんせんぷうきゃく）	（涅槃式中）Ⓚ	上	30	26	+2	+8	+20	×	酔い覚まし−2／跨虎式へ
連環挿捶（れんかんそうすい）	（跨虎式中）Ⓟ	中	20	27	−10	-	-	○	さばき効果あり
後襲腿（こうしゅうたい）	（跨虎式中）Ⓚ	中	25	14	−7	-	-	○	涅槃式へ

VF事典 **旋風脚からのコンボ：**旋風脚がカウンターヒットしたら、崩捶掌壁が空中コンボになる。キャラと足位置の組み合わせにより入らないこともあるが、旋風脚からの空中コンボは崩捶掌壁しか狙えないので、カウンターヒットのエフェクト、もしくは浮きの高さを確認したら、とりあえず崩捶掌壁を出しておくといい。



変更点による強化部分をピックアップすることで、戦術に多少の変更が必要となるだろう。

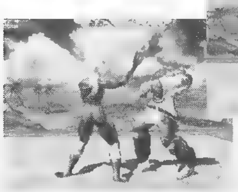
カットアッパー(⇧Ⓟ)からの連係

バージョン変更で、最も注目すべきがカットアッパーとイントルードコンボ(⇧ⓅⓅ)。カットアッパーの発生は10フレームと早く、ガードされても五分。しかもヒットすればイントルードコンボまで連続ヒットするので、反撃技としても重宝する。

ボーンクラッシュミドル(⇧Ⓚ)や、クラッシュジョー(立ち途中Ⓟ)をガードされた際にカットアッパーへつなげるのは基本だが、バージョンCではイントルードコンボヒット後もカットアッパーにつなげるポイントの一つ。

イントルードコンボヒット後は2フレーム不利だが、カットアッパーにつなげば12フレームの技になる。最速で打ち合ってもダメージの関係上重量級以外の立ちⓅには負けるが、かなり多くの技を止められるので、非常に有効な連係だ。イントルードコンボはカウンターヒットで崩れダウンを奪えるので、ディレイを使えば投げと打撃の二択に磨きがかかる。フレーム数値を見直し、さらに有効な連係を模索してみよう。


イントルードコンボがノーマルヒットの場合、2フレームしか不利にならない。


ノーマルヒットであれば再度カットアッパーにつなげるのも一つの手だ。

ムエタイスタイル

さまざまな変更により、多少闘いづらくなったムエタイスタイルではあるが、工夫次第でまだまだ闘うことはできる。注目したいのはカウンターヒットで崩れダウンを奪えるチョッピングライト(⇦⇨ⓅⓅⓅ)。大幅にディレイがかけられるようになったので、非常に使いやすくなったのだ。もし、チョッピングライトをガードされてもアサルトコンビネーション(⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ)まで出すことで、連係の幅は広がる。


3発目で崩れダウンを奪える可能性があるので、ディレイをかけてうまく使いたい。


チョッピングライトをガードされても、アサルトコンビネーションまで出せばいい。

バックチャージキック

ノーマルヒットで崩れダウンを奪えるようになったバックチャージキック(⇦⇦Ⓚ+Ⓖ)。モーションが大きいため、通常の立ち会いでは使いにくいが、起き上がりに重ねる技としては申し分無い。

打撃でダウンを奪った場合は、受け身を取られる可能性があるので、特に投げ後が狙い目。バックチャージキックと、ステップアウト(⇦⇦Ⓚ+ⒼⓀ押したままⒼ)からシャドースライサー(⇨⇨Ⓚ)に派生させるなど工夫し、的を絞らせないように使おう。


ヒット後は崩れダウンになるので、下段投げや打撃技で追撃しよう。

ベネッサ・ルイス 主要技データリスト

技名(読み)	コマンド	攻撃判定	ダメージ	発生	硬化差 ガード	硬化差 ヒット	硬化差 カウンター	避け方向	備考
クラッシュジョー	(立ち途中)Ⓟ	中	18	13	−4	+2	-	○	
バックナックル	⇨Ⓟ	中	15	16	−9	−5	±0	腹側	
バックナックルトーキック	⇨Ⓟ⇧Ⓚ	中	23	15	−10	−2	+2	○	
バックナックルストリーム	⇨ⓅⓀⓀ	中	24	20	−13	+4	+7	○	
カットアッパー	⇧Ⓟ	上	8	10	±0	+2	+2	○	
イントルードコンボ	⇧ⓅⓅ	中	15	16	−9	−2	-	○	酔い覚ましー1
ダッキングボディスマッシュ	⇨⇨ⓅⓅ	中	18	13	−10	±0	-	○	
シットダウンローキック	⬇Ⓚ	下	17	16	−14	−6	±0	背側	
シャドースライサー	⇨⇨Ⓚ	中	25	21	−7	-	-	×	
パーリングコンビネーション	⇦⇨ⓀⓅ	上	15	18	+2	+2	+6	背側	酔い覚ましー1
ボーンクラッシュミドル	⇧Ⓚ	中	23(ため30)	16(ため37)	−3	±0	+3	○	ため可
ガードクラッシュトルネード	Ⓚ+Ⓖ	上	35	39	-	-	-	×	酔い覚ましー2/ガード崩し
ロースピンスライサー	⇩Ⓚ+Ⓖ	下	24	20	−18	−5	±0	×	
バックチャージキック	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	中	24(ため45)	47(ため71)	−6	-	-	○	ため可
イントルードフック	Ⓖ押したまま⇧Ⓟ	中	20	22	−9	−1	-	背側	
インターセプトボディブロー	Ⓖ押したまま⇩Ⓟ	中	20	20	−11	±0	-	腹側	
バリアキック	(避け中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	中	25	21	−14	+2	+4	×	
ディフェンシブエルボー	(ムエタイ)⇩Ⓟ	中	22	18	−5	+1	+4	○	
エルボー	(ムエタイ)⇨Ⓟ	中	13	14	−6	−3	+2	○	
エルボーストーム	(ムエタイ)⇨ⓅⓅⓀ	中	18	13	−10	+1	+5	○	
チョッピングライト	(ムエタイ)⇦⇨ⓅⓅⓅ	中	15	13	−9	−2	-	○	酔い覚ましー1
アサルトコンビネーション	(ムエタイ)⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ	中	18	15	−10	+2	+6	○	
アッパーヒールソード	(ムエタイ)⇧ⓅⓀ	中	23	25	−13	−2	+2	○	
ストッピングローニーボマー	(ムエタイ)⇩ⓀⓅⓀ	中	15	14	−10	−1	+1	○	
スライサーハリケーン	(ムエタイ)⇦⇨ⓀⓀ	中	25	17	−17	−3	−1	○	
ライトニングエルボー	(ムエタイ)⇨Ⓟ+Ⓚ	上	20	14	−6	-	-	○	酔い覚ましー2
ヘビィフックトルネード	(ムエタイ)⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	中	20	14	−16	−6	-	※	※1発目が出る前の腹側
ロースピンスライサー	(ムエタイ)⇩Ⓚ+Ⓖ	下	24	20	−18	−5	-	×	
ヒールキック	(ムエタイ)⇨Ⓚ+Ⓖ	中	25	24	−6	-	-	○	酔い覚ましー1
ネックスライサー	(ムエタイ)⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	上	22	19	±0	-	-	×	酔い覚ましー2

VF事典 **見直したい技**：弱体要素の多いムエタイスタイルの中で、見直したい技がヒールキック(⇨Ⓚ+Ⓖ)とネックスライサー(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)。ヒールキックはガードされても反撃を受けず、ヒットすれば大ダウン攻撃が確定。ネックスライサーは上段判定だが、全回転かつ下段つぶし能力がある優れた技だ。これらをうまく活用すれば、十分闘うことができるはずだ。

次の全国大会はチーム戦!?
VFカーニバル格闘新世紀特集
バチャっ子 INFINITY

「今頃全国大会リポートも無ぇだろ!!」とか言わないで下さい！　月刊誌はしょうがないんです！　などと、少々開き直り気味に始まった当コーナー。読者の皆様も、これで一息つかずにBT杯、夏のチーム戦全国大会(!?)へと盛り上がっていきましょう!!

バチャっ子 インフィニティ

バーチャファイターカーニバル ～「格闘新世紀」～全国大会決勝特集

去る2月3日、東京はお台場、ＺｅｐｐＴｏｋｙｏにて、～「格闘新世紀」～全国大会決勝が行なわれた。……とまぁ、お決まりの文句を並べてみたものの、恐らくココを読んでいるバチャっ子各位はすでに十二分にご存じのハズ。よって、当ページでは、アルカディア的視点でのリポートをさせて頂くことにする。

会場で覇を争ったのは、全国から集まった選りすぐりのバーチャ猛者64名（うち招待選手としてＶＦ.ＮＥＴポイント上位2名を含む）。

出場選手はさすがに全国だけあって、どっちを向いてもそうそうたる面々。念願のビッグタイトルを虎視眈々と狙うバーチャ神・ちび太（さん）を筆頭に、バトル甲子園準優勝の最終野獣兵器・アストロ、西の雄・関西山王会　虎龍、カリスマプレイヤー・セガール、ポイントランキング1位・具志堅祭　准将ナガト、唯一の女性選手・バールの様なモノ……と、要注目のプレイヤーが大集合。あいにくの天気の中集まった3千人のギャラリーの前で、熱い、ハイレベルなテクニックの応酬が繰り広げられた。

大会は3回戦でバーチャ神・ちび太（様）が敗れるという波乱含みの展開。ベスト4に進出したのは、バーチャ神の盤肘連環手ガード後に的確な➡Ⓟ＋Ⓚで返したナポレオン（ジャッキー）、アストロとの同キャラ対決を制したセガール（ウルフ）、観戦プレイヤーから絶賛された高速連続しゃがみステップ（Ⓖで切る）と手堅さで勝利を重ねたバイアグラウ（ラウ）、攻撃的なスタイルで勝ち上がったウエスタンラリアット（アキラ）。

準決勝ではナポレオンがウエスタンラリアットを、セガールがバイアグラウをそれぞれ破り、決勝戦を迎える。ちび太の仇、とばかりにヒートアップするセガールと、下パン、ノーザン（ライトボム）と堅実なスタイルで闘うナポレオンが火花を散らす……。

勝負は冷静さを保ち続けたナポレオンが制し、大会優勝者だけに送られる唯一無二の称号「鳳凰」を手にした!!



東京勢の声援を一身に受け、感情ムキ出しで自分を奮い立たせたセガール……。



優勝はナポレオン。激戦を生き残り、勝利者だけが手にできる称号「鳳凰」に。

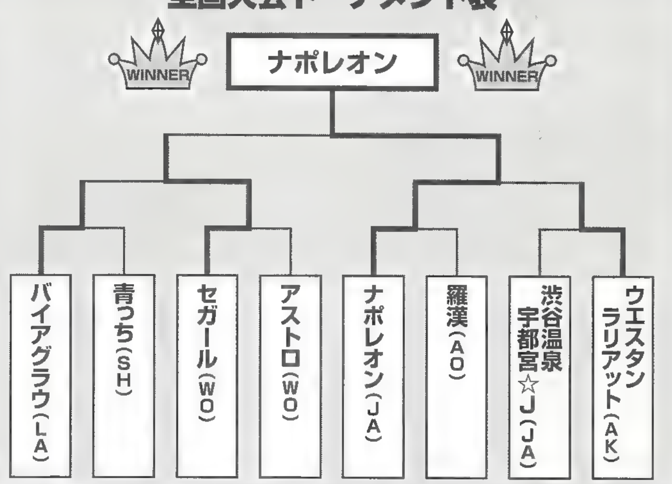
当日見かけたナイステクニック

避け投げ抜けガード、打撃投げ抜けなど、各種投げ抜けのテクニックをきっちりマスターしていたプレイヤーがほとんど。さすがは全国大会出場者といったところ。そんな中で目を引いたのが、⇖⇖Ⓖ⇖Ⓖ⇖Ⓖ（または⇗⇗Ⓖ⇗Ⓖ……）というコマンドを連続入力し、細かくステップするテクニック。これで微妙な間合い調節を行なっていたのだった!!　（仏のウルフ）



特に「バイアグラウ」のステップがヤバイ！バイアグステップ!?

全国大会トーナメント表



※キャラ名は以下の略称を使用しています。アキラ=AK、ジャッキー=JA、ラウ=LA、ウルフ=WO、シュン=SH、アオイ(AO)。誌面の都合により、トーナメント表はBEST8のみ掲載しています。御了承下さい。

全国大会決勝・オレたちはこう見た！

ARCADIA'S VIEW

ブンブン丸の視点

大会という一発勝負の緊張感の中で、おのおののプレイスタイルを示し続けた選手たちは、みんな魅力的だった。プレイヤー人口の少ない地域のハンデをものともせず勝ち上がったバイアグラウ。自分を追い込んでいったセガール。そして、終始安定した闘いぶりを披露したナポレオン。次回の全国大会でも、ぜひ頑張ってほしい。

SHOの視点

全国大会だけあって非常にハイレベルでどの試合も面白かったのだが、特に印象に残っているのが「バイアグラウ」氏の動き。噂には聞いていたが、しゃがみダッシュを使った高速ステップはかなり衝撃的(つ～か俺もやりたい)だった。優勝した「ナポレオン」氏も近距離での攻防がピカイチ。何を取ってもレベルが高く、感心しました。全国制覇おめでとう！

キャサ夫の視点

いい演出でしたな、全国大会。つーか、俺も激しくあのステージに立ちたかったです(笑)。個人的なベストバウトは準決勝「セガールvsバイアグラウ」でしょうか。ガードの固いウルフに対し、小刻みなステップで翻弄するラウ。結果的にはセガールが勝利したんですが、記憶に残る名勝負かと……。というか、沖縄のレベルって実は高い？ って感じでしょうか。

イタキョーの視点

日本全国の腕ッコキ強まりバチャっ子が一同に会し、腕を競う。素晴らしいことです。そして目の前で繰り広げられる、超上級者同士の息詰まる対戦。レベルが違い過ぎてあんまり参考にはなりませんでしたが、非常にためになりました。次回のチーム戦には、あの舞台にキャサ夫が立っていることを願いたいもんです。いやマジ。

EVENT 3/23(土)24(日)大宮ゲームプラザにて VFRビートライブ杯シード権争奪カップ戦・マンモス&a–cho杯開催!!

いよいよ5月に迫ったビートライブ杯。残すシード権争奪戦は、この京都「マンモス&a–cho杯」と新潟の「POPY杯」のみ。セガ公式の団体戦が夏に控えている(？)ということもあり、チーム戦の盛り上がりも最高潮の時期。遠征組、特に関東勢が優勢といわれる中、地の利を活かした関西勢の奮闘が期待される。

また、PS2版発売や、全国大会での地方勢の活躍もあり、まだまだ新興勢力も存在する模様。勝ち上がってくるのは果たしてどのチームだろうか？

- **問い合わせはa–cho(075-251-2333)にて受け付けます**
- **事前エントリー制です。定員を超えての受付は予備予選からとなります**
- **エントリーはVFR公式ホームページからのwebエントリーのみです**
- **エントリー開始は3/1を予定していますが都合により前後する場合もあります**
- **23(土)は予備予選および予選A組、代表者による敗者復活戦(予選B組へ)、24(日)は予選B組と決勝トーナメントとなります**
- **エントリー定員は予選A・B組とも30チームですが、変更する場合もあります**
- **予選の組み分けは抽選ではなく、運営者が過去の成績を元に決定します**
- **優勝チームの代表者には5月のVFRビートライブ杯シード権が与えられます**
- **詳しい情報は3/1以降のVFR公式ホームページをご覧下さい**

EVENT INFO
a-cho http://www.mars.sphere.ne.jp/my_fragrance/acho/
VFR http://www.beat-tribe.com/vfr/

EVENT セガアミューズメント東日本&東海「チャンピオンベルト争奪戦」追加情報

セガアミューズメント東日本VF4極道場24店舗とセガアミューズメント東海の53店舗によるイベントが、店舗大会・エリア大会・統一エリア決勝大会を経て、チャンピオンベルト争奪戦として実施されるぞ。これは東日本エリアと東海エリア最強者を決定するイベントで、下記スケジュールの激戦を勝ち抜いた者たちが、5/26開催の極道場決勝大会(東日本統一エリア決勝大会)及び第1回チャンピオンベルト争奪戦で雌雄を決するというモノだ。誌面の都合上、詳しくは下記連絡先まで！

店舗名	連絡先	所在地	実施日	開始時間
セガワールド静岡豊田町	054-289-3122	静岡県静岡市豊田3-258-1	3月2、9日	16:00
セガワールド緑が丘	054-283-3328	静岡県静岡市緑が丘町4-16	3月17日	19:00
ハイテクランド宝塚	0559-62-5903	静岡県沼津市大手町5-9-20 B1	3月11日	15:00
ハイテクランドセガ三島	0559-82-5137	静岡県三島市梅名308-6	3月3日	19:00
マジカルストリート セガ	052-796-3773	愛知県名古屋市守山区西島町110	3月3日	15:00
セガ・デポルテ	052-222-3920	愛知県名古屋市中区栄1-4-5	3月11日	15:00
セガワールド南陽	052-693-1039	愛知県名古屋市南区三条1丁目10-11	3月11日	15:00
セガワールド扶桑	0587-93-6806	愛知県丹羽郡扶桑町大字高雄字下野7番地	3月7日	18:00
セガワールド豊明	0562-97-9231	愛知県豊明市前後町鎗貝1384-1	3月18日	18:30
ハイテクセガ豊田	0565-26-6777	愛知県豊田市深田町 1-65-1	3月3日	19:00
アミューズメントプラザ マルシン	0566-25-5001	愛知県刈谷市池田町4丁目83	3月11日	20:00
セガワールド飯村	0532-66-1001	愛知県豊橋市飯村町字西山25-121	3月10日	15:00
セガワールド岡崎	0564-58-8986	愛知県岡崎市上地3丁目50-4	3月17日	19:00
セガワールド ハイウェイパーク	0564-26-3917	愛知県岡崎市大平町字石丸9番地1	3月4日	16:30
SEGA ARENA豊橋	0532-29-8511	愛知県豊橋市藤沢町140-1	3月18日	19:00
キャット半田	0569-24-5226	愛知県半田市旭町3-11	3月18日	19:00
キャット豊田	0565-24-2717	愛知県豊田市清水町1-24-1	3月17日	19:00
キャット安城	0565-24-2717	愛知県豊田市清水町1-24-1	3月11日	19:00
セガワールド サウスウエスト	059-235-0200	三重県津市高茶屋小森町字瓦野 4077-1	3月11日	未定
セガワールド ジョイファクトリー	059-235-0770	三重県津市雲出本郷町字松綱 1732-1	3月4日	15:00
セガワールド スキップタウン	0593-84-0300	三重県鈴鹿市西條町字馬渡381番地2	3月4日	14:00
セガワールド ナツミ	0595-64-7588	三重県名張市夏見字浅尾19-3	3月17日	未定
セガワールド四日市ガルボ	0593-47-5635	三重県四日市市泊小柳町4番5号「パワーシティ四日市」F棟	3月10日	19:00
セガワールド松阪	0598-53-0611	三重県松阪市船江町780番地	3月3日	20:00

店舗名	連絡先	所在地	実施日	開始時間
クラブセガ ススキノ	011-532-9055	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	3月17日	21:00
セガワールド苫小牧	0144-57-5400	北海道苫小牧市新開町3-1	3月11日	19:00
セガワールド旭川	0166-47-6755	北海道旭川市永山七条4-97-1	3月11日	15:00
セガワールド北見	0157-36-8333	北海道北見市三輪446番地 1	3月9日	21:00
セガワールド青森	017-722-9201	青森市大字浦町字奥野617	3月18日	20:00
ハイテクセガ秋田	018-837-5041	秋田市東通7-4-5	3月4日	16:00
ハイテクセガ盛岡	019-623-2562	岩手県盛岡市大通2-6-11	3月11日	15:00
ハイテクランドセガ トレイン	022-367-8577	宮城県多賀城市八幡1-6-1	3月17日	15:00
ハイテクセガ仙台	022-267-1834	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1F	3月10日	15:00
セガワールド 日和田	024-958-3951	福島県郡山市日和田字西中島7-1	3月4日	16:00
セガワールド 小山	0285-28-6281	栃木県小山市大字小山 377-4	3月18日	16:30
セガワールド 前橋	0272-31-1109	群馬県前橋市関根町 363	3月4日	15:00
セガワールド 籠原	0485-33-5242	埼玉県熊谷市美土里町 1-162	3月3日	19:00
セガワールド マリンフェスタ	025-241-2249	新潟県新潟市万代 3-1-1	3月11日	14:00
セガワールド 成田	0476-23-2591	千葉県成田市東町 157-5	3月11日	13:30
クラブセガ 柏	0471-64-0866	千葉県柏市柏 2-3-1	3月10日	19:00
セガワールド 狭山	0429-56-6490	埼玉県狭山市北入曽 689-1	3月17日	19:30
エリア大会				
クラブセガ ススキノ	011-532-9055	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	4月15日	16:00
ハイテクセガ仙台	022-267-1834	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1F	4月14日	14:00
クラブセガ柏	0471-64-0866	千葉県柏市柏 2-3-1	4月8日	14:00

EVENT INFO
セガアミューズメント東日本 048-652-7655 担当：小藪
セガアミューズメント東海 052-702-3001 担当：春名

※店舗の実施日等は変更の可能性があります。あらかじめ各店舗にお問い合わせ下さい。

「ムフフゥ」は©の勝ちポーズです

募集要項

全国大会が終わっても、まだまだ熱は醒めやらない。そんなバチャっ子からの投稿を、お待ちしております。ふとした疑問やお便りから、イラスト、矢文、影像、ヘルダンクハンマーまで、思ったよりも幅広くお待ちしております(守備範囲平田並)!!

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子 インフィニティ係」
E-Mail:
vf4@arcadiamagazine.com

バーチャ若林通信 TINY

え～、全国大会の会場では、PS2版の大会なども行なわれておりました。もちろん我らがキャサリンも出場整理券を手にしながら**「参加者集合のアナウンスをヤニ場でダベって聞き逃し、不戦敗」**というダイナミックなやらかしを披露していました。肝心の大会は、途中で**6歳の少年と当たり、K.O.後にダウン攻撃まで入れる**という大人気無さを爆発させた栗田(ベネッサ)が、大須(レイ・フェイ)との決勝戦を制し優勝。ヒールっぷりを爆発させていましたとさ。(イタキョー@霞ヶ浦)

全国大会計画発動!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON 4 "FORCE"

Original Game ©SEGA ©SEGA/Hitmaker,2001
CHARACTERS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

全国的な腕試しの場が整いつつある中、やはり隠されたすべての情報がほしいところ。そんなわけで今回は、役立つ戦闘テクニックや謎に包まれていた特殊攻撃を大公開!!

Text：H.L



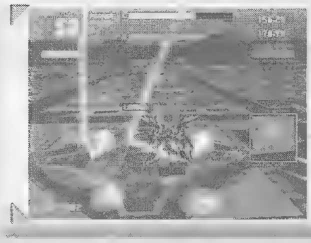
VO4 インプレッション

一つ一つの行動は意外に簡単で、操作的な技術は奥が浅い。レバー操作さえ慣れてしまえば、操作技術で勝敗が決まることはほとんど無いのだ。格闘ゲームのような素早い反応も必要無く、味方機との連携、それぞれの攻撃の効率いい回避の仕方、攻撃を繰り出す状況の判断など、思考の部分が重要となってくる。マニアックな部分が目立ってしまうゲームだが、それを考えるとある意味、万人が楽しめるゲームであるといえよう。

また、友達との協力対戦も楽しい。実際、一緒に戦っている友達とは、「今度はこんな戦い方をしてみよう」「あの連係にはこう対処していった方がいいんじゃない?」といった話で盛り上がる。こういうプレイ以外の楽しさも十分にあり、その会話により自分の腕も向上していくので、強くなる実感を味わいつつ友達と一緒にワイワイ楽しめるゲームなのだ。

たとえ一人でもCPU戦に楽しさがふんだんに込められていて、そこで練習したことがそのまま対戦でも通用するので、初心者の方はCPU戦がプレイできる店を探してみてはいかがだろう。

※本稿ではレフトウエポンを「LW」、ライトウエポンを「RW」、センターウエポンを「CW」と表記しています。



戦闘中に安息の時間は無い

2on2戦闘テクニック

ダメージを与えるチャンスを見逃してはいないだろうか? 戦闘中でのちょっとした工夫が、多大な戦力アップにつながることもある。

ダウンを奪ったら攻撃のチャンス

敵1体がダウンしている間は、別の敵を味方機2体で攻め込んでいけるチャンスとなる。ダウンしている時間は一瞬だが、ロックを切り替えて攻撃を1発撃つ程度の時間は十分にあるので、「ダウンを奪う→ターゲット切り替え」という行動をワンセットにし、援護できるチャンスをモノにしていこう。

地上から援護をする場合、スキの大きい攻撃を出すとダウンから復帰した敵からの攻撃をくらってしまうため、なるべくスキの小さい攻撃がいい。援護に適した武器がターボ攻撃しかない機体やそういう状況の場合は、ダウンした敵の真上よりジャンプ攻撃を繰り出し、すかさずロックを切り替えての旋回でダウン復帰した敵を捕捉していこう。



代表的なものが、この連続写真のようなエンジェランの一連の動作。

前ダッシュRWでダウンを奪った後、しゃがみCWで味方機を援護する。

行動中にロック切り替え

敵を追ってダッシュをしている最中、別の敵のダッシュ攻撃が見えた……そんなときは、すかさずダッシュ中にロックを切り替え、そのダッシュ攻撃のスキにダッシュ攻撃を当てていこう。ダメージを与えられる状況で確実に攻撃をヒットさせていくこのテクニックは、ダメージ効率を考えた上でかなり重要だ。

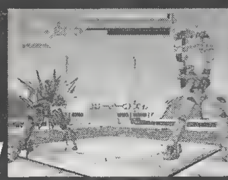
ダッシュ中にロックを切り替える場合、ダッシュするために押したターボボタンをいったん放してしまうと、ロック切り替え時にダッシュが止まってしまう。そのため、この行動を行なう場合は、ダッシュしたときのボタンを押しっぱなしにすることがポイント。その後、もう一方のターボボタンを押すことでダッシュ中のロック切り替えができる。



戦闘中、狙っている敵以外の敵が視界に現れたときはちゃんと見ておこう。

その敵がダッシュ攻撃をしているときは、即座にそのスキを突いていく。

緊急速報! VO4全国大会開催決定!!



全国のVRパイロット諸君、朗報だ! この度、GCN(Game Center Network)が主催する「VO4」の2on2全国大会——その名も「火星戦線ニ異状有り(仮)」が開催されることになった!! 「VO4」の開発元である(株)ヒットメーカーとアルカディア編集部も協力して盛り上げていくこの大会の情報は、現在判明している限り以下の通り。予選開始まではいくらか日にちがあるので、今からベストパートナーを見つけて腕を磨いておこう。今後も本大会に関する情報が入り次第、このコーナーでお届けしていくぞ。

現在判明している情報(あくまで予定)

- ■予選開催日：6/1(土)～7/14(日)までの土日祝祭日
- ■予選開催地区：北海道地区、東北地区、関東地区、中部地区、近畿地区、中国地区、四国地区、九州地区
- ■決勝大会開催日：7/28(日)
- ■決勝会場：セガ本社1号館 中2階
- ■ルール：2on2のチームバトル、3本先取90秒設定、使用機体は予選参加時と同系統機体であれば乗り換え可。



今からパートナーと共に特訓せよ!

主要攻撃ピックアップ

立ちLW

相殺を目的としたり、障害物を挟んでの援護として撃っていく。

立ちCW

ミサイルを2発撃ち出す。トリガー引きっぱなしで2発追加。

立ちRW

真正面に撃つマシンガン。誘導性は無く、攻撃力は低めだ。

しゃがみLW

立ちLWと比べて離れた位置に着弾。火柱のスピードが速い。

しゃがみCW

2発の高弾道ミサイルを時間差を付けて撃つ。スキは小さい。

しゃがみRW

ロックの方向にある程度軌道修正して撃ち出す。

ジャンプLW+ターボ

地面を跳ねながらホーミングするナパーム弾を2発繰り出す。

CW+ターボ

遠距離からの支援攻撃として使う。撃ち方は立ちCWと同様。

RW+ターボ

性質はしゃがみRWと同様だが、威力はかなり高い。

VOX M-700 "Mariko"

CPU戦で時折姿を見せていたMariko型。このゲームでは珍しいフロートタイプのVRゆえ、その機体性能が気になるところだ。

レア機体



機体解説　Text：HL

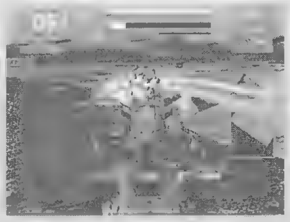
VOX M-700 "Mariko"

中距離での攻撃が有効

この機体のRWは、かなりクセのある性能を持つ。立ちRWは横方向に全くホーミングせず真正面に撃ち出して飛距離も短め。その代わり、連射力はズバ抜けている。しゃがみRWとRW+ターボは、ホーミングしないがロックの方向に若干軌道修正されるのが特徴だ。本作は相手が上級者になるにつれてホーミングしない武器の方がヒットさせやすくなる傾向にあるため、このRWは操作がうまくなればそれだけ効果を発揮してくれる攻撃といえる。

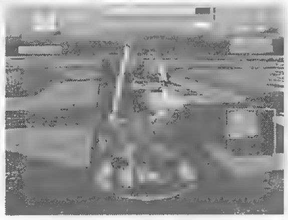
CWは、ほかのVOX系と比べてヒット率が各段に向上している。立ちCW、CW+ターボ、ダッシュCWが4発のミサイルを時間差を付けて撃つので、相手にとってはほかのVOX系よりも回避しにくい攻撃となっているのだ。

それらの武器性能から、この機体は敵と対峙した戦闘を行ないつつ、中間距離から支援をしていくといった戦術が適している。それなりの操作技術を必要とするが、何でもそつなくこなせる機体だ。


ダッシュCWの使いやすさも魅力の一つ。敵のダッシュ攻撃のスキを狙っていこう。

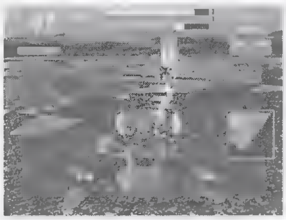
障害物を巧みに利用

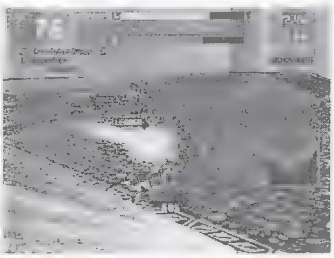
障害物を越える武器が少ないこのゲームにおいて、しゃがみCWはかなりの強さを発揮する。弾道が高く障害物を挟んで狙うことができる上、意外に連射も効くので、LWと併せて使っていけば相手にとっては大きなプレッシャーとなる。敵との間に障害物を挟んだら、執拗にしゃがみCWを連射していこう。

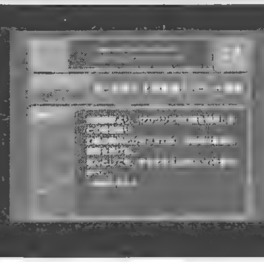

しゃがみCWは非常に高性能。時間差を付けて2発撃つ。

援護にはこの攻撃

数々の武器が支援攻撃として使っていけるMariko型だが、特にRW+ターボに注目したい。射程は短めだが、フルヒットしたときの総合ダメージは敵ライフの約半分(機体差あり)を奪ってしまうほどもあるのだ。ターボ攻撃やライデンのレーザーなど、比較的スキの大きい攻撃に対して積極的に狙っていこう。


ゲージをフルに使って撃ち尽くすので、スキの大きさに注意。


この二つのミッションは、1面クリアしただけでもランクはC。それが難度の高さをうかがわせる。

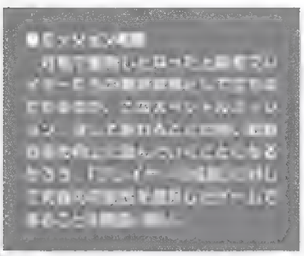



第一級特令　幻獣戦線ヤガランデ迎撃
超一級特令　多重ヤガランデ迎撃

敵2機に対して1機で立ち向かうという状況下で行なわれるこの二つのミッションは、上級プレイヤーでもクリアしたウワサは聞かないほどの超高難度。果たして突破口はあるのか？

1対2という状況も然ることながら、CPU機体自体のレベルもそれなりに高い。このスペシャルミッションをクリアするには相当な技術と頭脳を必要とするだろう。

敵機2体を同時に相手にする上で重要となるのは、やはり2機体の行動を同時に把握すること。画面内に2機体を捉えたり、レーダーを見ながら敵機1体との間に障害物を挟むなどの工夫をしていこう。また、CPU機体はフリーの状態にするとそれを判断して執拗な攻撃を仕掛けてくる。そのため、リーダー機を狙うことに夢中にならず、別機体への適度なけん制が必要。敵機2体を画面内に捉える動きをしつつロックを巧みに切り替え、けん制で敵機1体を抑えながら戦っていこう。




1対2の状況では、画面内に敵機2体を同時に捕捉していることが理想。



さらなる戦力アップには欠かせない

特殊攻撃紹介

今までハッキリとした形では掲載されていなかった特殊技を、コマンド・発動条件・発動後の状態を併せて一挙に紹介!! 中には主要攻撃となる高性能の特殊技も存在するので、チェックしてみよう。

SLCダイブphaseE（空中） / SLCダイブphaseG（地上） / SLCダイブphaseV（垂直）



マイザーΔ

コマンド	空中前ダッシュCW しゃがみCW+両ターボ ジャンプ上昇中レバー前CW+両ターボ
発動条件	CWゲージMAX
発動後	全武器ゲージ消費

飛行タイプになり、オーラをまとって敵に突っ込む。コマンドにより技の性能が変化するのが特徴だ。マイザーΔのメインウエポンとなり得る攻撃。

SLCダイブEは、空中前ダッシュ時の高度を保ちながら敵に向かって若干ホーミングしていく。SLCダイブGは、真正面に向かって超低空で飛行。そしてSLCダイブVは、いったん地上まで高度を落としてから真っすぐ進んでいく。

これらの特殊攻撃は、敵機が自機の前方でスキの大きい攻撃を繰り出したときにSLCダイブEとSLCダイブGでスキを狙い、自機と交差するようなダッシュ攻撃を仕掛けてきたときにSLCダイブVをダッシュ攻撃のスキにぶち込んでいく……といった使い分けが重要となる。

CMDチャージ



マイザーH

コマンド	ジャンプ上昇中 レバー前CW+両ターボ
発動条件	CWゲージMAX
発動後	全武器ゲージ消費

飛行タイプに変形し、爆弾を無数に投下する。SLCダイブと比べて使い勝手はいまいちで、マイザーHのCWの方が強力なため、使用頻度は低い。

SLCダイブphaseG



マイザーΓ

コマンド	しゃがみCW+両ターボ
発動条件	CWゲージMAX
発動後	全武器ゲージ消費

マイザーΔのSLCダイブGと全く同じ技で、使い方も同様。マイザーΓは真正面に飛ぶ弾速の速い武器が乏しいため、使う機会は多々ある。

NDEセルフ・クラッシャー



スペシネフ13系統

コマンド	しゃがみCW+両ターボ
発動条件	自機がリーダー
発動後	13秒間無敵

13秒間無敵となる代わりに、13秒以内で敵のリーダー機を倒さない限り強制的に負けとなってしまう。タイムオーバーも例外ではない。

ブルー・スライダー



テムジン747A／747T／707J

コマンド	空中前ダッシュCW
発動条件	全武器ゲージMAX
発動後	全武器ゲージ消費

通称「サーフィン・ラム」と呼ばれているもので、サーフィンするかのごとく敵に突っ込んでいく攻撃。若干のホーミング性能がある。

グライディング・ラム



テムジン747F／707J+

コマンド	空中前ダッシュCW
発動条件	全武器ゲージMAX
発動後	全武器ゲージ消費

前方にビームソードを突き出し、そのまま真正面に突進していく。ホーミング性能が無いので使いこなすのは難しい。真下方向に強い判定を持つ。

ブリッツ・トーネード



テムジン747H／707J／c

コマンド	旋回+CW
発動条件	CWゲージMAX
発動後	747H全武器ゲージ消費／707J／cCWゲージ消費

747Hはレバーである程度の移動が可能。一方、707J／cは自動的に敵にホーミングする特徴を持つ。近接戦のときに、敵の着地を狙っていくといい。

キック・ザ・ダイナミック



アファームドJタイプC

コマンド	空中前ダッシュCW
発動条件	CWゲージMAX
発動後	全武器ゲージ消費

キリモミしながら蹴りを放つ技。真正面に向かう特徴から、相手の行動の先に置いておいたり、スピードの速さを活かして真正面からいきなり出すと効果的。

ナックル・エクスプロージョン

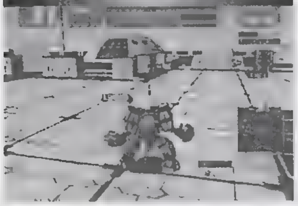


アファームドJタイプG

コマンド	空中前ダッシュCW
発動条件	CWゲージMAX
発動後	CWゲージ消費

これもキック・ザ・ダイナミックと似たような性質を持つ。しかし、こちらはCWゲージしか消費しないので、攻撃後のフォローがしやすい。

ミローフ・ガンシステム88



VOX系統

コマンド	しゃがみRW(LW)+ターボ
発動条件	各武器ゲージが一定以上
発動後	各武器ゲージを発射分だけ消費

VOX系統特有の真ん中の小さい腕が持つ銃による攻撃。攻撃力が低くホーミング性能も無いが、かなりの連射力を持つ。MLF-GS88とはその銃の名前。

エモーショナル・モード

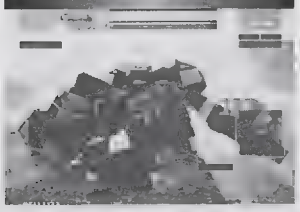


フェイ・イェン系統

コマンド	しゃがみCW+両ターボ
発動条件	ライフ50．1%以上
発動後	ライフ29．8%に

機動性能がアップするこのモードは、ライフが50%以下になれば自然に発動するが、コマンドを入力することで自力発動もできる。

ダイビング・ヘッド・バット



VOXJ-500 "Joe"／VOXJ-504 "Jane"

コマンド	前ダッシュCW
発動条件	CWゲージMAX
発動後	全武器ゲージ消費

機体全体にオーラをまとい、頭部から真正面に突っ込んでいく。そこそこ使える技だが、全武器ゲージを消費してしまうので、その後のフォローが困難。

エクロージョン・モード



エンジェラン系統

コマンド	しゃがみCW+両ターボ
発動条件	ライフ10.1%以上
発動後	ライフ10%消費

背中に大きな翼が生えるこのモードは、近接RW+ターボで敵のライフを吸収する効果が得られる。前作にあった機動性能アップなどの効果は無い。

ドリル・スラム

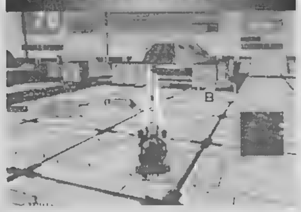


VOXB-240 "Bob"

コマンド	前ダッシュLW
発動条件	LWゲージMAX
発動後	全武器ゲージ消費

左腕に装備するドリルを前方に突き出して突進する。ある程度レバー操作で突進方向を制御可能なため、慣れればヒットさせやすい攻撃だ。

ブレスト・バスター

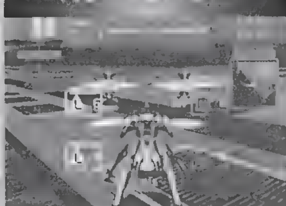


バル系統単体

コマンド	しゃがみCW+ターボ
発動条件	CWゲージが一定以上
発動後	CWゲージを発射分だけ消費

胸部から2本のレーザーを放つこの攻撃は、腕部や脚部を切り離した状態でも射出可能。相殺能力もかなり高いので、いざというときに使える特殊攻撃だ。

パワー・ソーサー



円盤状のエネルギー弾が敵2機体をそれぞれ追尾していく。

ビッグ・ボー



巨大なエネルギーボールがゆっくりと敵を追尾する。威力はかなり高い。

トーター・マウンテン



地上に設置した脚部が砲台となり、全方向にレーザーを放つ。

コマンド	(ジャンプ) CW+ターボ
発動条件	E.R.L.全設置
発動後	E.R.L.帰還

バル系統単体で出せる腕・脚部切り離しからの特殊攻撃は、基本的に左の三つ。すべての腕・脚部を切り離して出すものだ。どれもいまいち使いにくい感があるが、チスタのビッグ・ボーは攻撃力の低さを十分に補うほどの威力を誇るので、適度に出していくといい。リフレクション・モードも、ティグラ以外なら単体で出せる特殊攻撃となる。

バル系統2機体

コマンド	(ジャンプ) CW+ターボ
発動条件	E.R.L.の設置組み合わせ
発動後	E.R.L.の帰還

●リフレクション・モード／リングレーザーを放つ腕部を空中に設置し、ほかの任意の腕・脚部を二つ地上に設置してからコマンドを入力すれば出すことができる。

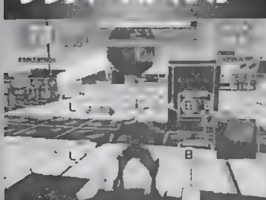
●ビーム・エンクロージャー／空中に一つ腕部を設置し、地上にほかの腕・脚部を三～四つ設置する。三つの場合は三角錐になり、四つの場合は四角錐になって空中の腕部から攻撃できる。

●C-Sディスポーザー／空中に腕部を三つ設置し、地上に腕・脚部を一つ設置する。敵の攻撃をすべて吸収するブラックホールを発生させる。

●グランド・スプラッシャー／2体のバル系統が八つの腕・脚部をすべて設置した後に、どちらか一人がコマンドを入力するとこの攻撃になる。召喚した擬似タングラムが、敵に向かって無数のレーザーを2回発射する。

●グランド・スティンガー／前述のグランド・スプラッシャーと同じ条件で2機体同時にコマンドを入力すると、この攻撃になる。召喚した擬似タングラムが巨大レーザーを全周囲に放つ。

グランド・スティンガー



グランド・スプラッシャー



CISディスポーザー



ビーム・エンクロージャー



リフレクション・モード



認めたくないものだな……自分自身の若さ故の過ちというものを

店面での長い戦いはこれで終了。最後は対戦での基礎を確認し、厳選されたオススメの機体を再点検しよう。

発売元：（株）バンプレスト
開発元／販売元：（株）カプコン
使用基板：NAOMI
稼働中

インプレッション

[illegible]



4人対戦を再チェック
実戦指南

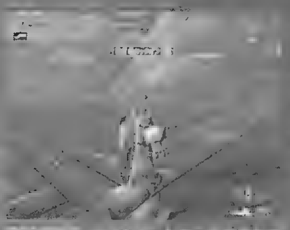


Text：がっちん

プレイヤーが操作する機体との連携

ここでは、PS2版ソフト「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX」をプレイし、これからゲームセンターで対戦を始めようと考えているプレイヤーを対象とした戦術指南をしていこう。特にコンシューマで、CPUを中心にプレイしているプレイヤーを対象として解説しているが、すでに対戦に慣れているプレイヤーも、本来の基礎という意味でチェックしてもらいたい。

まず、ゲームセンターでの対人戦は、2対2の4人対戦が基本。2人と組めばどちらかが、基本的には2対2のバトルになる中でゲームを組むこともある。プレイ中は、自分一人に対して敵は常に2機というものではなく、味方機の動きや、2対1の状況になったりする。有利な状況を作り出すには、的確な状況判断と連携が必要。まずは味方機の位置を把握することから始めてみよう。もし、親しい友人が居るのなら一緒にCPU戦をプレイして、2人同士の連携の基礎を十分に積んでおくといいだろう。決められたミッションをこなすことで、連携の基礎が身につくはずだ。





味方機との連携が醍醐味。家でもできるが、緊張感漂うゲーセンはやはり格別！

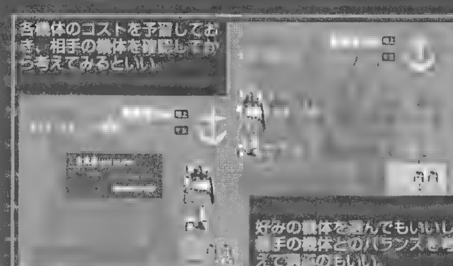
出撃する機体のバランスを考える

モビルアーマーでの出撃はできないが、ステージの出撃条件さえクリアすれば、どの機体で出撃することができる。そこで、機体を選ぶときは好きな機体を選ぶだけではなく、味方機とのバランス、チームとしてのコストパフォーマンスを考慮してみよう。

プレイヤーが操作する機体と組んだ場合の総コストは600。これを超えるコストを消費（機体撃破）で作戦失敗となる。そこで、上の表を見てみよう。コスト300を超える機体を選ぶことで大きなリスクを背負うことになる。1機撃破されると後が無くなるだけに、ミスは許されないというプレッシャーが重い。逆にコスト200以下の機体もいくつかある。ここでは総コストの3分の1ということでいくらかの余裕がある。これらに中堅どころのコストを持った機体をうまく組み合わせていこう。コストは一機ずつ撃破されても600を超えないようにすること。ガンダム＆ガンダムなどの高コストコンビは強力だが、あっさり負けると重要。低コストの機体だと決定力不足があることを覚えておこう。

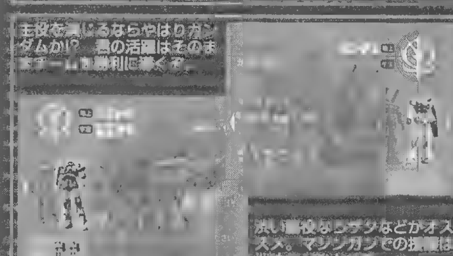
コストが半分を超える機体	
ガンダム	（375）
ジオング	（375）
ゲルググ	（375・300）
ギャン	（300）
コストが1/3以下の機体	
GM	（195）
陸戦型GM	（170）
ボール	（100）
ザク	（195・160）
アッガイ	（170）
旧型ザク	（150）

※（）内の左側の数字はシャア専用機体



各機体のコストを予習しておき、相手の機体を確認してから考えてみるといい。

好みの機体を選んでもいいし、相手の機体とのバランスを考えて選ぶのもいい。

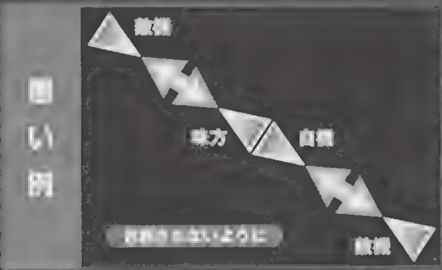


主役を演じるならやはりガンダムか!? 君の活躍はそのままチームの勝利に導くぞ。

渋い脇役ならザクなどがオススメ。マシンガンでの援護は地味だが強力だぞ。

戦力コスト：総コストは600と考えているが、これは4人での対人戦などの場合（プレイヤー1対1もコスト600）。1対2では一人の方は総コスト750になるし、CPUの機体はプレイヤーが使った場合よりコストは低い。さらにCPU機体は回避行動を中心に動かれるとなかなか射撃が当たらないものだ。よって、コストの高いプレイヤー機体を狙っていくのが基本方針。

チームとしての[illegible]

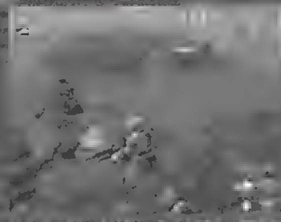


敵に気付かれないように攻[illegible]

[illegible]と。これは、この上無い安心[illegible]

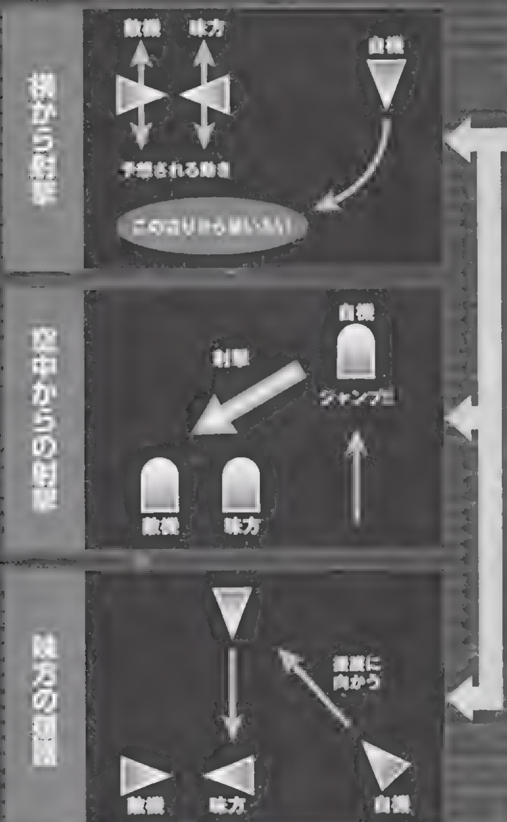


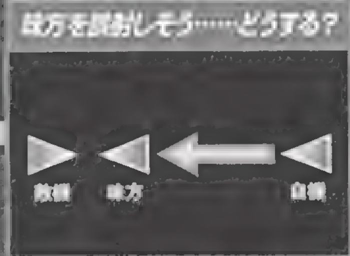




敵を包み込むような動きが理想[illegible]火や挟撃できる形を目指していこう。

味方機との[illegible]





[illegible]

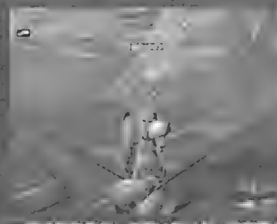


[illegible]



[illegible]な行[illegible]を取りたい。

使い分けよう。



お互いの[illegible]

[illegible]耐久値もどれくらいなのかも知っておきたいからだ。

[illegible]が、プレイヤー同士では自分[illegible]ストが少ないとき、どちらが前線に出るべきかの目安[illegible]



メッセージを返すのもいい。良好な状態な[illegible]



味方がピンチだ[illegible]に向かうか、自分の破損を最小限に[illegible]えるか……

誤射のダメージ：味方機への誤射を気にしているようでは大きな働きはできない。ダメージの補正もあり、味方へのダメージは通常の50%となる。ある程度は仕方無いと割り切ろう。
メッセージ：送信するとき「損傷拡大！」の幅が広いことに注意。逆に「損傷軽微です」の幅は狭めだ。大してくらっていない、と思っていても「損傷拡大！」となりやすい。

今から覚える新機体①



戦力コスト：200

ガンタンク

射撃を工夫すれば、撃ちつつ避けられる高性能砲台に変貌する。コスト300未満の最強機体は間違いナシ!?

Text：[illegible]

射撃の特殊入力を覚える

まず覚えてもらいたいのが射撃テクニック。これから紹介する特殊入力を用いた射撃を行なえば、超高性能砲台に進化を遂げるだろう。

●滑り撃ち

ステップ中に射撃を行なうと、通常ではその場で止まって射撃を行なうが、ステップ中に射撃＋ジャンプを同時押しすると、滑りながら射撃ができるのだ。そのため、回避しつつの射撃が可能になる。主力になるので必ず覚えよう。

●昇りジャンプ撃ち

ジャンプ中に射撃を行なうと、反動が付いて硬直中に地上へ着地してしまう。しかし、地上でジャンプを押した直後（ボタンは押しっぱなし）即座にずらし押しで射撃をすると、反動が付かないジャンプ射撃が可能になり、射撃後はそのままジャンプに移行する。ほかの機体同様、昇り射撃ー空中射撃といった行動が行なえるようになり、硬直の大きかったジャンプ撃ちも攻撃の選択肢に加えられる。

●砲弾軌道曲げ

射撃を押し、キャノン砲を撃つまでの間に、レバーを左右どちらかに倒していると、倒した時間の分だけ弾の軌道を曲げて射撃を行なうことができる。これを使えば、相手のステップや、歩きによる回避を読んだときに弾を当てることができる。レバーを長く入れた分だけ軌道が曲がるので、相手のステップに対しては長めに、歩きには少なめにレバーを倒そう。

なお、これら3つの射撃法は、ロックオンしていない状態か、相手をロックしてガンタンクが正面もしくは少し斜めを向いている状態でしか行なえない。後ろや、真横を向いた状態で行なうと、相手の方を振り向いて射撃を出すので注意してほしい。



ここからのステップ射撃は、通常では目の前の建築物に当たるが

ステップ中に射撃＋ジャンプで、移動してキャノンを砲を撃つぞ。



キャノン砲が発射されるまでにレバーを左右に入れれば角度を付けて撃てる

オススメパートナー

ガンタンクはガンダムやシャア専用ゲルググとのチームがオススメだ。お互いに1機ずつ撃破されてもOK、戦力を十二分に発揮できるぞ。高い防御力を活かした、強引な攻めもいい。また、GMやシャア専用ザクと組めば、コストパフォーマンスを活かした戦術を組み立てられる。



GMやシャア専用ザクと組んだならガンタンクをメインに攻めさせよう。

今から覚える新機体②



戦力コスト：225

陸戦型ガンダム

陸戦型ガンダムの強さは180mmキャノンの使いやすさにあるといっても過言ではない。

Text：[illegible]

近距離で強さを発揮

180mmキャノンは、使い道が多く、攻撃の判定が広がる優れた武器だ。

近距離では空中から様子見しながらの着地際射撃が強い。判定が強く突進力のある空中ダッシュ格闘や何もしないでそのまま着地するといったフェイントを織り交ぜていけば、敵にかかるプレッシャーは計り知れないものがある。そして中・遠距離では、砲撃モードやジャンプ射撃で味方機を援護していく。

また、先述した空中ダッシュ格闘は、その性能のよさから様々な局面で活躍する。空中で敵とかち合ったとき、即座に空中ダッシュ格闘を出していけば、敵のジャンプ格闘にほとんど打ち勝てるのだ。

この技自体の突進スピードはかなり速く、地上からいきなり出していけば、相手は対応できないことが多い。タイミングを遅らせたジャンプ格闘と併せて使っていけば、なお効果的だ。



空中の敵にも。攻撃判定の発生が早いので、見てからは避けにくい。



近距離での着地際180mmキャノンは、このキャラの主力となる攻撃。



空中ダッシュ格闘を警戒する敵には、遅らせてのジャンプ格闘が効果的。

マシンガンも捨て難い

ほかのマシンガンと比べて威力が2倍。格闘にスムーズに連係できるのも強い。

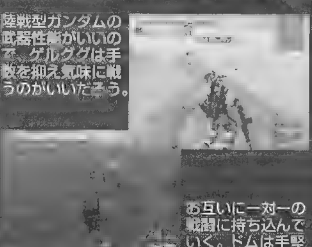


リロードできるので、弾数はほぼ無限。このゲーム内最強のマシンガンだ。

オススメパートナー

チームの強さを考えた場合、ゲルググがオススメ。陸戦型ガンダムが近距離で戦い、ゲルググが空中から援護していく。

また、コストを考えないならドムがオススメ。弾に当たらないドムと砲台役の陸戦型ガンダムの組み合わせは、敵にとってかなりイヤらしいチームとなる。



陸戦型ガンダムの武器性能がいいので、ゲルググは手数を抑え気味に戦うのがいいだろう。

お互いに一対一の戦闘に持ち込んでいく。ドムは手堅く戦っていこう。

ガンタンク補足：ちなみに上で紹介した射撃テクニックは、地上、宙域を問わず使用できる。また、砲弾軌道曲げは空中では行なえないので注意しよう。
陸戦型ガンダム補足：空中ダッシュ格闘は、ホーミングする角度に制限がある。敵に当てにいくときは、空中での機体の向きに注意しよう。

今から覚える新機体③



グフの強さはジャンプダッシュ格闘に集約されているといっても過言ではない。格闘戦にすべてをかけろ!!

[illegible]刀状態

[illegible]状態にしておくこと。シールド[illegible]敵の攻撃を防御しやすい。さらに、一度抜刀状態にしてお[illegible]この状態を保つのがベスト。[illegible]



抜刀状態で前進すれば、盾を前に構えるので、攻撃を防御しやすい。

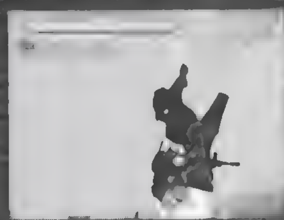
[illegible]して、ステップ中などは控えること。ロックオン中に真横[illegible]



[illegible]時は、ジャンプ直後の低空ダッシュで移動。ブーストも交ぜて緩急を付けよう。

[illegible]ジャンプした後、低空ダッシュで移動し[illegible]避したら即座に出していこう[illegible]

グフがダッシュした[illegible]ュ格闘は着地後のスキが少な[illegible]



相手の攻撃を回避したら、空中ダッシュ格闘。[illegible]進が速く、反撃を決めやすい。

オススメパートナー

コスト200なので、ガンタンク同様、ガンダムやシャア専用ゲルググとのコンビがいい。また、コストパフォーマンスを高かしたGMやシャア専用ザクとのチームもOK。しかし、パワーにイマイチ欠ける部分がある。グフは格闘戦が得意なので、どの機体と組んでも必ず前面で戦わせよう。



ガンダムやシャア専用ゲルググと組む場合、援護能力が高いので、強引に攻めていける。



GMやシャア専用ザクなら、[illegible]

今から覚える新機体④



[illegible]けん制を重視していこう。

[illegible]力で[illegible]

[illegible]が高く、コストが低い割には小回りの効く機体である。武器性能もそこそこいいので、[illegible]は第一線で活躍してくれるぞ。

[illegible]ジャンプロケット砲を繰り返[illegible]射撃すると効果的だ。



スピードを活かし、けん制＋回避がメイン。移[illegible]前方向がいい。

ジャンプロケット砲はロックを切り替えながら連発するといいぞ。

[illegible]や頭部マシンガンにスムーズ[illegible]

空中で頭部バルカンを撃つ[illegible]おくといい

格闘[illegible]イケル

[illegible]い分、適度に格闘攻撃を狙っていき、ダメージアップを計りたいところだ。

近距離で敵の頭上にまとわり付いているときに、ロケット砲とジャンプ格闘（空中ダ[illegible]ると効果は高い。

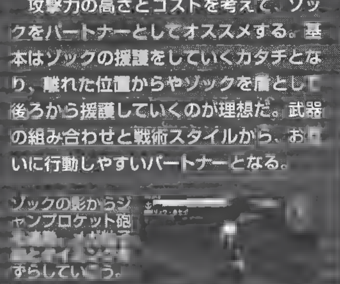
[illegible]



ジャンプ格闘からステップ頭部バルカンに連係させてもいい。

オススメパートナー

攻撃力の高さとコストを考えて、ゾックをパートナーとしてオススメする。基本はゾックの援護をしていくカタチとなり、離れた位置からやゾックを盾として後ろから援護していくのが理想だ。武器の組み合わせと戦術スタイルから、お互いに行動しやすいパートナーとなる。



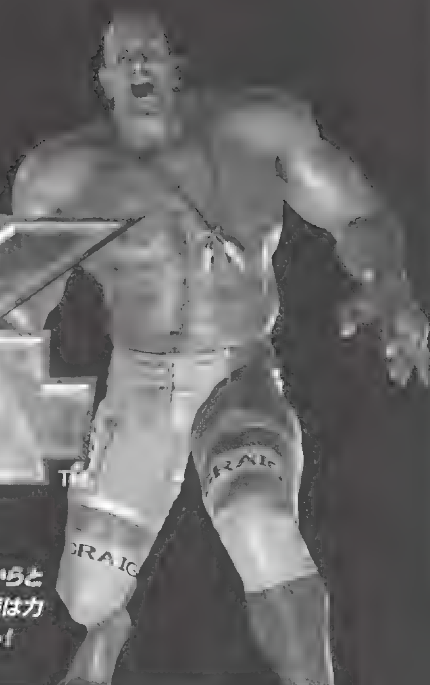
ゾックの影からジャンプロケット砲[illegible]ずらしていこう。

離れた位置からはジャンプロケット砲でゾックに近寄る敵を狙撃。

グフ補足：[illegible]と効果的か!?

アッガイ補足：ジャンプ頭部バルカンは必ず敵の方向に向いてしまうため、撃っているときは上下の揺さぶりで敵の攻撃を回避していこう。

濃いネタぎっしり！
今月も歯ごたえあり!!



TEKKEN 鉄拳4

PS2版の発売まであと1カ月。しかし！　もうすぐ家で遊べるからといって、ゲーセンでプレイするのをサボっちゃいかーん!!　継続は力なりってことを忘れちゃいかんですぞ。それでは今月もスタート！

垂れ乳厳竜'Sインプレッション

　発売から半年経って、自分の使っているキャラの攻撃面には自信のある人も多いんじゃないかな。そうなってきたら、そろそろ必要となってくるのは確実性のある防御面だ。フレーム本を見て確定反撃の精度を上げたり、相手キャラごとの対策を自分なりに立てたりしていこう。相手キャラを知るために、いろんなキャラを触ってみるのもいいぞ。そして、とうとう1カ月を切ったPS2版「鉄拳4」の発売日。ゲーセン行きながら金ためろよ～！

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、[illegible]はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力、☆はレバーをニュートラルに戻すことを意味します。

第三回 垂れ乳厳竜が行く!! ～兵求めて三千里～

絶好調

桜の牧アミューズメントパーク ＆ クラブセガ柏店

ちっす。垂れ乳っす。先日、友人と「VF4」の全国大会を見に行きました。かなり盛り上がって楽しんだんだけど、一つだけ気になることが……。ふと見た手元のビラにはこう書いてあったんです。「公序良俗に反したリングネームでの参加はご遠慮下さい」と。……(枯)。

2002.1.12 in 茨城

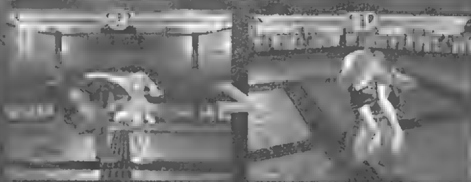
桜の牧AMパーク 鉄拳4個人戦



　[illegible]、水戸にある桜の牧アミューズメントパーク。[illegible]全国大会の[illegible]を迎え[illegible]。
　大会では、[illegible]ブロック[illegible]。[illegible]KID氏(マードック) VS. 筆者、[illegible]氏(スティーブ) VS. ガンバン氏の試合では[illegible]大苦戦[illegible]した試合に。しかし、その後は双方順調に勝利を重ね、決勝リーグに[illegible]して年末TRC全国大会決勝の再戦となった。ここでガンバン氏に筆者は何とか勝利。結局そのまま優勝しました。いえい。
　ここ桜の牧アミューズメントパークでは毎月第一土曜日に「鉄拳4」の大会が開かれ、遠征者や地元の常連が数多く参加。毎回レベルも高く、試合中は[illegible]氏による[illegible]の●一[illegible]、[illegible]やプロレス話を含んだ[illegible]の名実況(?)を聞け、かなり愉快で面白い大会だぞ。

兵のテクを盗め!!　in 茨城

　筆者が2回戦で闘ったKID氏(マードック)の戦法を紹介しよう。彼は[illegible]アリゲーターを使い、その後にクラウチングスタイルをとって様子見。相手が受け身を取った場合はスピアタックル、取らなかった場合はシットブレイクキックを[illegible]を展開していた。また、マードックの[illegible]、[illegible]が当たる[illegible]で[illegible]を進めていたぞ。



上段攻撃に対してはリスクの大きいショルダーインパクトではなく、クラウチングスタイルでかわしてからのスピアタックルを出していた。

2002.1.19 in 千葉

第4回 クラブセガ柏 鉄拳4個人戦



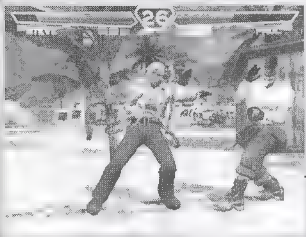
　この大会には、クラブセガ柏(通称：ドラゴンランド)の店員でありプレイマックス新宿店の常連でもあるドラゴンin賭神氏(平八)の呼び掛けで、かなり屈強な面々が遠征に訪れていた。オフィシャル全国大会上位のちぃ氏(レイ)や吉まっちょ氏(平八)に加え、年末TRC全国大会の出場[illegible]ハメコ。氏(ブライアン)、Kz氏(シャオユウ)、キング氏(キング)といった姿もあり、かなり[illegible]な[illegible]となった。
　本戦では数々の激戦が繰り広げられたが、中でも印象に残ったのがBブロック準決勝でのB氏(平八) VS. Kz氏の試合。平八側の成功率の高い[illegible]に対し、シャオユウを操るKz氏が[illegible]で[illegible]り込むといった高度な戦法が随所に見られた。結局、決勝リーグに上がったのはハメコ。氏、B氏、STR氏(ポール)、筆者の4人。初戦はハメコ。VS. 筆者、[illegible]ライター[illegible]士の因縁の対決は、ハメコ氏の[illegible]。すたちー、[illegible]、筆者が全勝優勝でした。いえい。

兵のテクを盗め!!　in 千葉

　[illegible]STR氏。[illegible]リスクを[illegible]、[illegible]相手を[illegible]を使い、[illegible]たところ[illegible]。また、[illegible]したときに、[illegible]上段[illegible]、うまくカウンターを[illegible]っていた。



[illegible]で近付き、[illegible]受け身を取った場合は[illegible]によるダメージを[illegible]ていた。



「そこんとこ、どうなの？」にお答えします！

Q&Aコーナー

Text：ボスチキン

早いもので、このコーナーも3回目。日頃の疑問ってあるもんですね。さて、今回のQ&Aコーナーは「背後ヒット」ネタに注目。本作では横移動で相手の攻撃をかわすことが多いので、覚えておいて損は無いですよ。

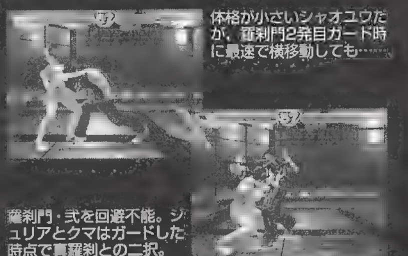
Q. 横移動の性能はキャラごとに違うの？

A. 前作ではキャラごとに横移動の距離が設定されていたのですが、本作では移動距離自体に明確な差はありません。しかし、横移動による避けやすさに違いがあるのは確かです。その主な原因としては、キャラの体格と立ち状態の構え方の二つが考えられます。

まず、体格に関しては、当然小さいほど相手の攻撃を避けやすくなっています。左表に相手が崩拳を入力した後、何フレーム以内に左右の横移動を入力すれば避けられるかをまとめてみました。数字が大きいほどそのキャラの避け性能が高いことになります。

次に、立ち状態の構え方に関しては、クリスティやレイなどは左右に体を揺らしているため、揺らしている方向へは避けやすくなり、反対側へは避けにくくなっています。また、スティーブなども左右に細かく腕を揺らしているため、技を避けるために必要なフレーム数に若干の誤差が生じてきます。

ただし、仁の羅刹門・弐（[illegible]）3発目を最速で出されたときなど、技によっては避けるときに上記の体格や構え方による横移動性能差が関係してこない場合もあります。この場合、キャラによって「羅刹門2発目をガードしてから、3発目を回避するための横移動を開始するまでの時間」に違いがあり、横移動自体は性能の高いシャオユウやジュリアが避けられないという意外な結果が出ています。



体格が小さいシャオユウだが、羅刹門2発目ガード時に最速で横移動しても……

羅刹門・弐を回避不能。ジュリアとクマはガードした時点で真羅刹との二択。

横移動性能の調査結果（あくまで目安）

キャラ	崩拳（右移動）	崩拳（左移動）	羅刹門・弐
スティーブ	5	7	14
マードック	4	5	14
クリスティ	4	7	14
一八	4	6	12
ポール	4	6	14
シャオユウ	4	7	×
ファラン	4	6	14
ロウ	4	7	14
吉光	4	7	6
キング	5	6	14
仁	4	7	14
リー	4	7	3
ニーナ	4	7	7
レイ	4	7	3
ブライアン	5	6	14
ジュリア	4	7	×
クマ&パンダ	3	4	×
平八	4	6	3

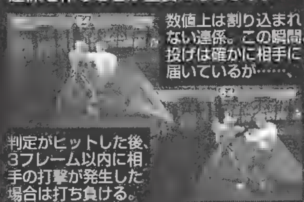
※キャラはすべて1Pカラー、ARENAステージで計測。構えモーションによって横移動に影響のあるキャラは、横移動する直前まで前進することによって構えの影響を極力低減。

Q. 割り込まれないはずの場面で、投げが打撃に割り込まれたんだけど……なぜ？

A. 投げには「判定がヒットしてから3フレーム以内に相手の攻撃判定が発生すると無効化される」という性質があるためです。下段投げやポジションチェンジにも同様の性質があります。

例えば、ポールの立ちLPをくらうと5フレーム不利なため、その後最速で発生11フレームのポジションチェンジを出された場合、数値上は発生6フレーム以内の技でしか割り込めないはずです。しかし、ここで発生8フレームの打撃を最速で出せば、投げに打ち勝てます。

よって、中段と投げの二択を迫るためには、投げの発生＋3フレームを考えて連係を作ることが重要になります。



数値上は割り込まれない連係。この瞬間、投げは確かに相手に届いているが……、

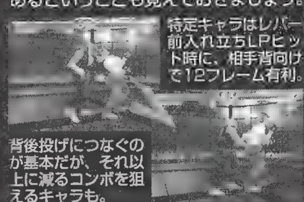
判定がヒットした後、3フレーム以内に相手の打撃が発生した場合は打ち負ける。

Q. 背後ヒットで硬直差の変わる技があるの？

A. 一部の技は背後ヒットすることで硬直差が変化しますが、技ごとに変化の仕方が異なるため、一概にその効果をいい表すことはできません。

そんな中、実戦で利用できるのが特定キャラのレバー前入れ立ちLPです。背後ヒット時は、背後投げが確定するほど有利となります（ゲー事典参照）。

逆に、背面ヒット時の効果がマイナスに働く技の代表例が仁の逆突き（[illegible]）。正面からは連続ヒットするはずの逆突き～右上段回し蹴り（[illegible]）が、背後ヒット時は2発目をしゃがんで回避されてしまいます。連係に悪影響を及ぼす場合があるということも覚えておきましょう。



特定キャラはレバー前入れ立ちLPヒット時に、相手背向けで12フレーム有利。

背後投げにつなぐのが基本だが、それ以上に減るコンボを狙えるキャラも。

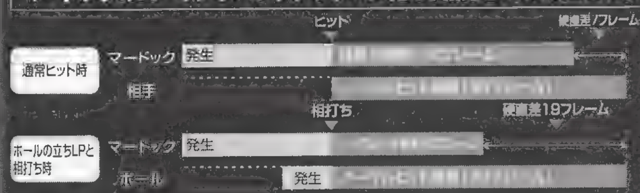
Q. 技が相打ちになった後に、相手の攻撃をガードできなかったんだけど……

A. 打撃技が相打ちとなったときは、双方共にお互いの技をノーマルヒットでくらった状態になります。そのため、技を出した後の硬直よりも相手の技をくらった際の硬直の方が小さい場合は、相手との硬直差が短くなる場合があるのです。

例えば、マードックのローリングバックナックル（[illegible]）は攻撃判定発生後の硬直が32フレームと大きいですが、ポールの立ちLPと相打ちしたときは、硬直がポールの立ちLPノーマルヒット後のものになります。このときマードックが19フレーム有利となるため、ヒールバズーカ（[illegible]）が確定です（下図を参照）。

相打ち後に追撃が入りやすいのは、ヒット時に相手をしゃがみ状態やよろけ状態にする技で、通常ヒット時に相手を大きく硬直させるものが適しています。ただし、相打ち時に大きく有利になる技でも、一八の六腑砕き（[illegible]）や腿砕き（[illegible]）、ブライアンのストマックブロー（[illegible]）などはヒット後に相手側がガード可能な硬直です。

マードックのローリングバックナックルに見る「相打ち時の硬直変化」



相打ちコンボの例（ポールの立ちLPとの相打ち調べ）

キャラ	コンボ内容（初段が相打ち）
スティーブ	ストンピング→ドラゴニックハンマー
マードック	パワーナックル or ナックルハンマー→ヒールバズーカ
ニーナ	ファールキック→双掌破
クマ&パンダ	アニマルヘッドバット→ベアシザース 【壁際限定】アニマルヘッドバット→立ちLK→真サーモンハンティング

ゲー事典

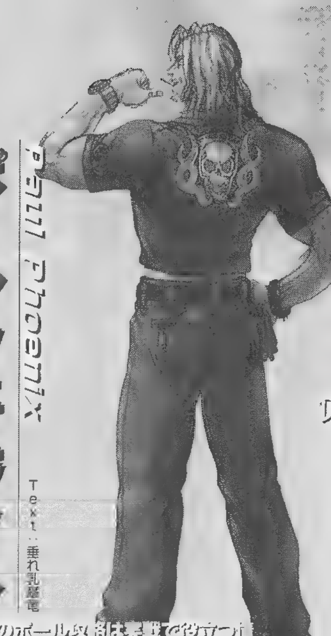
背後ヒット補足：相手の背後からレバー前入れ立ちLPがヒットした際に背後投げが確定するキャラは、一八、ポール、吉光、仁、平八の5キャラ。これらのキャラはリードジャブ背後ヒット時に12フレーム有利となるので、相手キャラによっては「[illegible]→[illegible]→背後投げ」といった連続技も可能となっている。

対戦攻略 DEEP

ポール・フェニックス Paul Phoenix

Text：垂れ乳馨竜

今回のポール攻略は実戦で役立つ情報満載。意外と使う場面の多い"割り込み避け疾風"を頭にたたき込み、ダメージ効率アップを図れ！



横移動対策＆地上戦ステップアップ

ポールはハッキリ言って相手の横移動にかなり弱い。五分の状況では、一応相手の左横移動に対しては立ちRKや右アッパーがヒットするが、右横移動されるとワンツーパンチ（⊗⊗）はおろか、ボディーブロー（⇩⊗）さえもかわされてしまう。そんな中、信頼の置ける両方向の横移動に強い技は富獄（⇨⊗）、竜王霹靂掌（⇩⊗ヒットorガード時⊗ヒットorガード時⊗or⊗）の三つ。これらの技をうまく使っていくことがポールの課題となる。

まず、竜王霹靂掌と鉄山靠はどちらも発生が早く、横移動に対しても強いため、完全な二択が可能。起き攻めや立ち合いで相手が固まるポイント、または横移動歩きを読んだ際は、ステップインから積極的に狙っていきたい。相手が警戒して横移動歩きをしなくなったら、今度は不知火（横移動中に⊗）と万聖竜砲拳（⇨➡⊗ヒットorガード時⊗）による二択が強力だ。

以上の攻めは、結局はどれもリスクを伴う二択となってしまうが、ここを制さなければポールの明日は無いぞ。



壁やられ（強）後の追い打ちに崩拳（⇩⇦⇨⊗）を使って相手が壁受け身を取った場合には

かなり不利なように見えるが、実際には－4～＋4フレーム（相手キャラに準ずる）の状態となっている。



富獄や鉄山靠は、相手の壁際での暴れ＆横移動歩きに対して一役買ってくれる。

ヒット後壁やられ（強）になったときは、鉞打ち（⇨⊗）を決めて起き攻めへ。

[illegible]

もはや今では定番となった空中コンボ「鉞打ち・瓦割り（⇨⊗）」や「瓦割り・瓦割り」だが、相手キャラによっては追撃の瓦割りが決まらないのはご存じだろうか。というわけで、左の表に代表的な空中コンボからの追撃をまとめてみたので参考にしてほしい。正面同士＆アンジュレーション無しでのリサーチ結果だ。

追撃の瓦割りが決まらないキャラ

霞月からのコンボの締めに「瓦割り→瓦割り」	スティーブ、一八、ポール、吉光、キング、仁、リー（遠距離）、ニーナ（遠距離）、レイ、ブライアン、ジュリア（遠距離）
霞月からのコンボの締めに「鉞打ち→瓦割り」	ポール、シャオユウ、吉光、リー、レイ、ジュリア、平八
霞月以外の浮かせ技からのコンボの締めに「瓦割り→瓦割り」	スティーブ（近距離）、一八、ポール、シャオユウ、ファラン、ロウ、吉光、仁、ブライアン（近距離）、平八
霞月以外の浮かせ技からのコンボの締めに「鉞打ち→瓦割り」	シャオユウ、吉光、リー、レイ、ジュリア、平八

※コンボットは出現キャラクターによる



鉞打ちで締めた方が若干軸がずれるため、追撃の瓦割りが決まりやすい。

追い打ちの決まらないキャラには、横移動から不知火→瓦割りで攻め込もう。

[illegible]

まずは、左のカコミにあるコンボを見てもらいたい。ここで注目してほしいのが、①と②は相手の動きを視認してから使い分けていくことができる点。また、②は吹き飛ばし受け身のスカり硬直にこちらが技を決めるのに対して、③は吹き飛ばし受け身の攻撃判定が出る前に技を決めている。つまり、カウンターヒットさせているため、瓦割り崩拳が連続ヒットするということ。ただし、壁際限定。

避け疾風後のオススメコンボ

①避け疾風（⇦⇨⊗）→浴びせ蹴り（⇨⇨⊗）
（ダメージ31%　相手が受け身を取らなかった場合）
②避け疾風（⇦⇨⊗）→万聖龍砲拳（⇨⇨⊗ヒットorガード時に⊗）
（ダメージ44%　相手が受け身を取った場合）
③避け疾風（⇦⇨⊗）→瓦割り崩拳（⇩⊗⊗⊗）→崩拳（⇩⇦⇨⊗）
（ダメージ71%　壁際で相手が受け身を取った場合）

③のつなぎは最速でOK。あまりに壁と近い場合は、避け疾風後に壁やられ（強）になってしまうので注意。また、Undergroundステージでは開幕程度の位置からでも②が決まれば壁やられ（強）になるぞ。



相手は意志に反して吹き飛ばし受け身を取ってしまいがち。

避け疾風で割り込み可能な各キャラの固有連係技

キャラ	割り込み可能な連係技
スティーブ	ジャブ～ボディーブロー2発目
	ダブルジャブ～ボディーブロー3発目
	バリアントコンビネーション2発目
	フェイントレフトフックコンビネーション2発目
	フェイントワンツーコンビネーション2発目
	イーグルクロウコンビネーション（2）3発目
クリスティ	アウ・バチッド・トロッカ・エ・ピィアオ
マードック	ワンツーストマックキックコンボ4発目
	ワンツーエルボースティング3発目
	ストマックキックコンボ2発目
一八	魔神閃焦凶嘲拳2発目
	雷神拳中段脚2発目
	雷神拳下段脚2発目
ポール	三宝龍（上段or中段）3発目
	瓦割り落葉2発目
	瓦割り崩拳2発目
	疾風崩激2発目
シャオユウ	加横架推掌2発目
	前壁加横架推掌3発目
ファラン	ワンツーラウンドキック3発目
	ライトジャブラウンドキック2発目
	ライトジャブ＆スピンキック2発目
	ヒールナイフ2発目

キャラ	割り込み可能な連係技
ロウ	ドラゴンストーム3発目
	フラッシュPK
	ドラゴンサマー2発目
吉光	鬼蓟2or3発目
	三散華2発目
	稲妻2発目
	草薙砲3発目
	紫電菊2発目
キング	ブルータルサイクロン2発目
	掌底アッパー3発目
仁	直突き～逆突き～内回し踵落とし3発目
	直突き～縦蹴り～左足刀2発目
	左中段直突き～下段前回し蹴り2発目
	風間流六連撃3発目
	左踵落とし～直突き～縦蹴り～左足刀3発目
リー	ヴァイオレットサマー2発目
	インフィニティキックコンボ（中段）3発目
ニーナ	トリプルスマッシュ3発目
	ワンツー＆スパイダーニー3発目
	フラッシュコンボ2発目
	クリークアタック＆ディバインキャノン3発目
	レフトミドル＆ライトハイキック2発目
	往復ビンタ2発目

キャラ	割り込み可能な連係技
レイ	転身連砲2発目
	転身崩墜2発目
	狼牙揺震撃4or5発目
	揺震撃2発目
	綜爪牙3発目
	豹手～綜爪牙2発目
ブライアン	ワンツーローキック3発目
	アトミックコンビネーション3or4発目
	クイックソバットコンボ2発目
	スラッシュコンビネーション（A）2発目
	スラッシュコンビネーション（B）3発目
	ダブルニークラッシュ2発目
ジュリア	通天砲3発目
	大纏崩捶2発目
	崩捶上段脚2発目
	連拳大纏崩捶3発目
	連拳上段脚3発目
クマ＆パンダ	ベアヘブンキャノン3発目
	ワイルドスイング4発目
	ストレート＋エルボー＋アッパー3発目
	アッパーラッシュ2～4発目
	ベアラッシュ（中段）
平八	特に無し

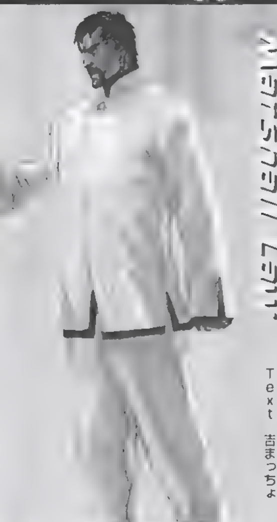
ゲー事典　**ポールの知っとけミニ知識：**竜王霹靂掌を地上戦や空中コンボで使う際、わざと落葉をジャスト入力した後に3発目を出さず、相手に受け身を取らせなくしてみよう。その後に瓦割りを追い打ちで入れた方が3%ほど多く体力を減らすことができる。瓦割りがあお向けダウン状態で入るキャラクターには、こちらを使った方がダメージ効率がいいことを覚えておこう。

Enhanced Struggle Tactics

対戦攻略 DEEP

マーシャル・ロウ Marshall Law

Text 吉まっちょ



多彩な連係を持っているロウだが、いまいち決め手に欠ける印象がある。だが壁を利用すれば、飛躍的な戦力アップが期待できるぞ。

壁際の攻め

壁が近い状態におけるドラゴンニー(相手に接近して⇨●⊗)からのダメージ重視連い打ちはダブルドラゴン(横移動中に⊗)で、相手体力の約?%を奪える。しかし、受け身を取られると4フレーム有利五分不利になるため、攻め継続したいときはジャンプトゥーキック(空中⊗)がオススメ。ダメージは24%と少なくなるが、壁に密着した状態から決めた場合でも最低8フレーム有利になり、壁との距離が開くほど有利が大きくなる。

次に、壁際ではポジションチェンジ投げを重ねて立ちLPやしゃがみPを連打する相手が多い。そこで、立ちLPに対してはドラゴンブライトブロー～フェイスステップ成功後に⊗を狙ってみよう。ヒット後は22フレーム有利で、サマーソルトキック(小ジャンプタイプ／●⊗)が確定。壁やられ(強)を誘発し、ドラゴンアッパーカット(立ち上がり途中⊗)による追撃まで入る。ただ、その後は3フレーム不利になるので、若干ダメージはあるがサマーソルトキック(大ジャンプタイプ／●⊗)で着地してもいい。



ドラゴンニーは、壁で受けているのに受け身が取れない……ので……しにくい技か。

ダメージ重視はダブルドラゴン、角度は横移動方向で調整し、壁を自分の正面に。

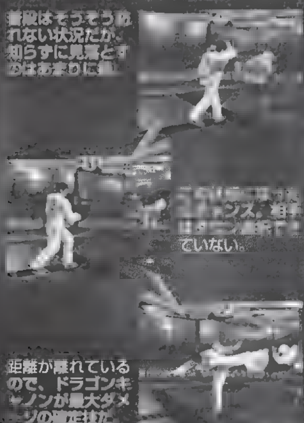


フェイスステップのリスクは大きいが、壁際で使う技は少ないはず。

ヒット後は小サマー。その後はダメージを選ぶか、攻勢維持を選ぶか……。

右アッパー側面ヒットから……

見落としがちな状況だが、相手の側面よりやや後方から右アッパーをヒットさせると相手はのけ反り状態になり、こちらが25フレーム有利になる。このとき、距離が離れてしまうためドラゴンラッシュ1発目(⇨⊗)しか確定する技は無いが、壁を利用して距離が離れないようにすればドラゴンキャノンが確定。壁の近くだと壁やられ(強)を誘発できる場合もあり、大ダメージを狙える。ただ、右アッパーヒット後に相手はレバー⬇でダウン選択可能なため、追撃を回避されてしまうこともある。しかし、上級者でもこのときの状況判断は難しいので、ドラゴンキャノンが入る距離をすぐに確認して、積極的に狙っていこう。



普段はそうそう取れない状況だが、知らずに見落とすのはあまりに損。

……ていない。

距離が離れているので、ドラゴンキャノンが最大ダメージの確定技だ。

壁を利用したチャージブロー

チャージブロー(チャージドラゴン中に⊗)は最速で出しても発生19フレームと、立ち合いで使うには少々遅い技。しかし、相手の後方に壁があるときには十分な威力を発揮する。特に壁際で出すチャージナックルコンボ(チャージドラゴン中に⊗⇨⊗)2発目のチャージブロー部分は、相手が横移動でかわすことができず、ガードするしかない。そして、ヒット時に相手が吹き飛ばし受け身を取るとドラゴンキャノン(⇨⇨⊗)が確定し、壁やられ(強)を狙える。受け身を取らない相手に対してはフェイントロー(⇨⇨⊗)が入るので、コマンドが途中まで同じであることを利用して、相手の受け身を確認して技を代えていこう。



ガードされても距離が離れるため、確定反撃をくらいにくい。

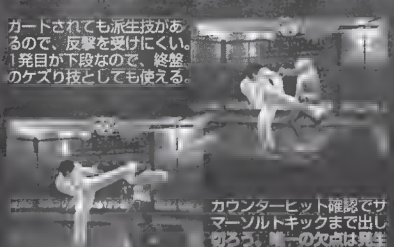
相手の吹き飛ばし受け身を見てから技を代えられるようにしよう。

壁との距離が近い場合は、ドラゴンキャノンで壁やられ(強)を誘発。

ドラゴンローハイサマーの性質

1発目がカウンターヒットすると3発目のサマーソルトキックまでつながる――というのがドラゴンロー～ハイキックサマー(⊗⊗⊗)の特徴。序盤戦における体力の奪い合い、中盤戦での決め手、終盤戦のケズり合い、どの状況でも常に使える技である。

そして、この技のもう一つの特徴が、1～2発目の間に最大14フレームのディレイをかけることができるという点。しかも、1発目カウンターヒット時は、2発目を前述のディレイ幅内に出せば連続ヒットになる。つまり、カウンター確認が容易にできるというわけだ。もし2発目をガードされた場合でも派生技があるため、相手は迂闊に手を出せない。



ガードされても派生技があるので、反撃を受けにくい。1発目が下段なので、終盤のケズり技としても使える。

カウンターヒット確認でサマーソルトキックまで出し切ろう。唯一の欠点は発生が16フレームと遅いこと。

上・中段さばきで割り込みたい各キャラの主要連係技

キャラ	主要連係技
スティーブ	フェイントレフトフックコンビネーション([illegible])
	バリアントコンビネーション([illegible])
マードック	特になし
クリスティ	コンビナソ・サグレス(座り中に[illegible])
	アルマーダ・ブラダ～ビリバ([illegible])
	コンビナソ・フズィラール(立ち上がり途中に[illegible])
一八	魔神閃焦凶鳴拳([illegible])
	ダブルアッパー(立ち上がり途中に[illegible])
ポール	特になし
シャオユウ	雀連砲(⊗⬇⊗)
ファラン	特になし
ロウ	特になし
吉光	10連コンボ3発目([illegible])
キング	ブルータルサイクロン([illegible])
	レフトストレート～ライトアッパー([illegible]or[illegible])
仁	直突き～逆突き～内回し踵落とし3発目([illegible])
	直突き～逆突き～上段後ろ回し蹴り3発目([illegible])

キャラ	主要連係技
仁	鬼八門(立ち上がり途中に[illegible])
	左間接蹴り～左足刀([illegible])
	逆突き～上段後ろ回し蹴り([illegible])
リー	ヴァイオレットキックコンボ2発目([illegible])
	レイザーズエッジキックコンボ4発目([illegible])
	ヴァイオレットサマー([illegible]or[illegible])
	インフィニティーキックコンボ3発目(立ち上がり途中に[illegible])
ニーナ	特になし
レイ	龍声中段脚4発目([illegible])
	揺震撃([illegible])
	狼牙揺震撃2発目([illegible])
ブライアン	ライジングコンビネーション4発目([illegible])
	ガトリングコンビネーション2発目([illegible])
	スナイパーソバットコンボ2発目([illegible])
ジュリア	通天砲2発目or3発目([illegible])
クマ&パンダ	ベアヘブンキャノン2発目or3発目([illegible])
平八	奈落払い脚切り(奈落払い中に[illegible])

ゲー事典 上・中段さばき補足：上・中段さばきはニーナの首入り技など、ブライアンの挑発、シャオユウの挑発などもさばける。[illegible]、これで大丈夫

ロウ小ネタ ドラゴンキャノンがクリーンヒットして、さらに壁が近いときには、ステップインからのドラゴンテイル([illegible])が確定する。[illegible]いので、そこだけ注意



対キャラ特濃攻略 第4弾!!

V.S. ニーナ・ウィリアムズ Nina Williams

中段技、下段技、投げ……そのどれもが強力なニーナ。立ちLPの発生が8フレームの上、性能のいい対横移動技をも有し、死角が見当たらないキャラである。各技ごとの対策を地道に実行していくしかないだろう。

Text：ハメコ。

ニーナの強さを知る

アイボリーカッター（●）を主軸とした固め、リスクの小さい浮かせ技ディバインキャノン（⇩⬈●）、強力な崩し要素であるレッグスウィープ（⇩⬈●）や投げコンボと、ニーナには死角が存在しない。技ごとへの対処を覚え、相手の行動を読みつつ立ち回ろう。

発生15フレームでリーチも長く、ガードしてもニーナ有利という驚異の中段攻撃アイボリーカッターと、ガードしても確定反撃が存在せず、上段潜り性能の高い浮かせ技であるディバインキャノンに関しては、共に右横移動で避けられる。よって、ニーナ戦は右横移動待ちが基本。ただし、アイボリーカッターを避ける際は、2発目の攻撃判定が無くなるまで右横移動し続けないと避け切れない点に注意。

こちらの右横移動待ちに対して、ニーナ側はレイハンズ（⇧●）で対応してくるはず。この技に対する明確な対処法は無いが、くらってもダメージは14とそれほど大きくないので、割り切ってしまっても構わないだろう。

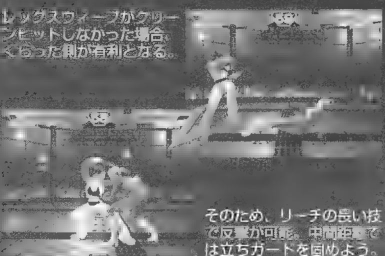
ニーナの主力中段攻撃は確かに強力だが、対となる下段攻撃のレッグスウィープはスキが大きい。ガード後にきっちり反撃すれば、どのキャラでも体力約3分の1以上を奪える。モーションが判別しにくく、発生が早く感じるとは思うが、数値上は26フレームと視認後にガード可能な範囲。下段の要であるこの技をある程度ガードできれば、それだけでニーナ戦が楽になるので、クリーンヒットする間合い内では特に意識しよう。というのも、レッグスウィープがクリーンヒットしなかった場合はこちらが19フレーム有利となり、確定反撃が存在するからだ。左下の表を参照に。

細かい部分になるが、壁際でシェイクショット～スウェー（横移動中●）からポジションチェンジを最速で連係された場合、しゃがんで回避することができない。LPを連打して抜けるしかないぞ。



初段を避けたことを確認できたら、そのまま右に歩き続けることが重要。

2段目を避け切った後に、浮かせ技などで大ダメージを与えていきたい。



レッグスウィープがクリーンヒットしなかった場合、くらった側が有利となる。

そのため、リーチの長い技で反撃が可能。中間距離では立ちガードを固めよう。

レッグスウィープノンクリーンヒットorガード後の反撃技

キャラ名	ノンクリーンヒット後（19フレーム有利）	ガード後（40フレーム有利）
スティーブ	ドラゴニックハンマー （⇨⇨●）	シーホークアッパー （ダッキング中に●）
マードック	ヒールバズーカ （⇦●）	遅ライジングトゥーキック （⇩☆●）
クリスティ	ルピエルナ （しゃがみ状態から⇨●）	遅ライジングトゥーキック （⇩☆●）
一八	風神拳 （⇨☆⇩⬊●）	魔神拳 （立ち上がり途中に●）
ポール	万聖龍砲拳 （⇨⇨●ヒットorガード時●）	遅ライジングトゥーキック （⇩☆●）
シャオユウ	双壁掌 （⇨➡●●）	鳳凰の構え～弓歩盤肘・超遅 （⇩●～鳳凰の構え中に⇩●）
ファラン	レフトプラズマブレード （⇦●）	レフトプラズマブレード （⇦●）
ロウ	レバー前入れスピンキックコンボ2発止め （➡●●）	遅ライジングトゥーキック （⇩☆●）
吉光	ステップインアッパー （⇖●）	卍裏拳・壱 （⇨●）
キング	ブルータルサイクロン （●●）	遅ライジングトゥーキック （⇩☆●）
仁	羅刹門・改 （⇦⇨●●⇧●ホールド）	羅刹門・改 （⇦⇨●●⇧●ホールド）
リー	ソヴィエツキーキックコンビネーション （⇨☆●●）	サマーソルトキック（小ジャンプタイプ） （⬇⇩●）
ニーナ	ディバインキャノン （⇩⬈●or⇧●）	ディバインキャノン （⇩⬈●or⇧●）
レイ	レバー前入れ立ちLK※ （➡●）	遅ライジングトゥーキック （⇩☆●）
ブライアン	マッハパンチ （⇨➡●）	アトミックブロー （立ち上がり途中に●ヒット後➡●）
ジュリア	疾歩掌拳 （⇩⬊●）	大纏崩捶 （⇧●●）
クマ&パンダ	ベアシザース （⇨●）	熊鬼神拳 （⇨⇨●）
平八	無双連拳 （●●）	鬼神拳 （⇨⇩●）

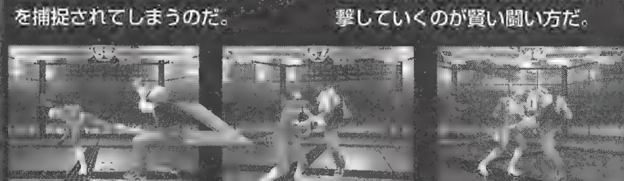
※軸がズレていると入らない

CRASH 1 アイボリーカッターガード後の連係

アイボリーカッターガード時はニーナ側が1フレーム有利。その後ニーナが取る選択肢は、暴れ対策のワンツーパンチ（●●）やシットジャブ（⇩●）、しゃがみ対策の再度アイボリーカッターが多い。また、レッグスウィープや投げコンボで崩しにくる場合もある。

これらの行動はニーナの右側に横移動することで回避できる（レッグスウィープのみヒットする可能性があるが、横移動歩き中にガード可能）のだが、ここで厄介になってくるのがシットジャブ対策も兼ねた「右横移動→アイボリーカッター」という選択肢。こちら側が最速で右横移動すると、横移動歩き中を捕捉されてしまうのだ。

そこで、「スカして反撃」とはならないものの、アイボリーカッター近距離ガード後の行動としてバックステップをオススメしたい。再度アイボリーカッターを出された場合は中距離でガードする形になり、そこから右ローキックを出せばニーナの横移動をつぶせる上、アッパーストレート（⇧●●）にも相打ちを取れるからである。また、ニーナのワンツーパンチや左アッパーがスカり易くなるのもポイント。ライトストレート&スパイダーニー（●●）でカウンターを狙われた際もスパイダーニー部分が届かないことが多い。距離を取ってニーナが崩しに来るのを待ち、反撃していくのが賢い闘い方だ。

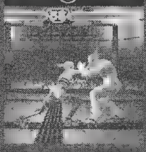


アイボリーカッターを中距離でガードすれば、その後の横移動を右ローキックでつぶせる。左アッパーを出されても相打ちとなる点も強み。ワンツーパンチでつぶされても痛くはない。

ゲー事典 アイボリーカッターガード後の横移動対策の中に、ステップインでニーナの横移動を捕捉しつつ、リードジャブなどの発生の早い技でアイボリーカッターをつぶすという選択肢もある。当然ニーナ側が最速の行動を取った場合（特に再度アイボリーカッターを出してきた場合）には対応できないが、もし暴れるならば、閃光烈拳（●●●）などのダメージが取れる技で。

対ニーナ 確定反撃技リスト

①はガード時の距離が遠いと反撃が入らない。②はコマンドのディバインキャノンをガードした際の反撃技でもある。また、ケズリに使われるレッグブレイクコンボ()ガード後は、発生16フレームまでの技で反撃しよう。

①

②

③

④


対象技 / キャラ名	①螺旋双破（近距離ガード時）（ガード後10フレーム有利）	②懇斬り、各種スパイダーニー（ガード後14フレーム有利）	③各種双掌破（ガード後17フレーム有利）	④水面刈り（ガード後23フレーム有利）
スティーブ	レバー前入れワンツー	ソニックファング	ドラゴニックハンマー	ライジングアッパー
マードック	ジャブ～ボディーブロー	エルボースティング	エルボースティング	遅ライジングトゥーキック
クリスティ	ワンツーパンチ	コトヴェラダ	ビリバ	遅ライジングトゥーキック
一八	レバー前入れ閃光烈拳	風神拳	風神拳	魔神拳
ポール	ワンツーパンチ	鉄山靠	万聖龍砲拳	遅ライジングトゥーキック
シャオユウ	レバー前入れ雀連砲	上歩掌拳	括面脚	挑打連掌
ファラン	レバー前入れワンツーパンチ	右半月蹴り	レフトプラズマブレード	レフトプラズマブレード
ロウ	フラッシュワンツー	レバー前入れスピンキックコンボ2発止め	レバー前入れスピンキックコンボ2発止め	遅ライジングトゥーキック
吉光	吹雪	隼	ステップインアッパー	卍裏拳・壱
キング	ライトストレート～レフトアッパー	エルボーフック	トラースキック	遅ライジングトゥーキック
仁	逆突き～上段後ろ回し蹴り	飛び二段蹴り	羅刹門・改	羅刹門・改
リー	レバー前入れワンツーミドル（ジャスト）	レバー前入れワンツーミドル（ジャスト）	スーパートリプルファング	サマーソルトキック（小ジャンプタイプ）
ニーナ	ワンツーパンチ	レフトハイ&ライトハイキック	ファールキック	ディバインキャノン
レイ	ワンツーパンチ	レバー前入れ立ちLK	レバー前入れ立ちLK	遅ライジングトゥーキック
ブライアン	サザンクロスコンビネーション2発止め	スナイパーソバットコンボ2発止め	マッハパンチ	アトミックブロー
ジュリア	立ちRP～背面取り	立ちRP～背面取り	疾歩掌拳	大纏崩捶
クマ&パンダ	立ちRP	右アッパー	ベアシザース	熊鬼神拳
平八	レバー前入れ閃光烈拳	無双連拳	無双連拳	鬼神拳

CRASH 3 その他の注意点

反撃や固めに多用されるアッパーストレートやワンツーパンチは、ほかのキャラのそれと違い、ヒットしてもニーナ側が3フレームしか有利にならない。よって、そこから連係されるアイボリーカッターやアッパーストレートにはシットジャブなどの発生8フレームの技で割り込める。また、アッパーストレートやワンツーパンチをガードした際はニーナ側が3フレーム不利。ガード時もニーナが攻めている場面を見掛けるが、ここはしっかり割り込もう。ただし、横移動とスパイダーニーへの派生には注意。

カタパルトキック（要素）は、ジャンプによるフレーム消費を活かして開幕でよく使われる技。カウンターでくらってしまうと、ファールキック（or）や往復ビンタ（）が連続ヒットしてしまう。しかし、これはレバー⬇でダウン選択することで回避可能。ダウンを選択したとしてもシットスピンキック程度の追い打ちしか受けないので、毎回ダウンを選択したいところだ。

最後に、近距離では投げコンボの恐怖があり、アイボリーカッター後の横移動にも対応しにくくなるため、対ニーナ戦は中距離を保つことを心掛けよう。レッグスウィープがクリーンヒットしない間合いを保ちつつ、アイボリーカッターを待ち、それを横移動でかわして反撃……というのが理想だ。


アッパーストレートやワンツーパンチをくらっても、それほど不利にはならない（ガード時は3フレーム有利）。その後の連係に対しては、発生の早い技や横移動で対処しよう。

CRASH 2 各種投げコンボ

ニーナの強力な崩し要素である投げコンボ。その抜けコマンドと期待ダメージを右表にまとめてみたので参考にしてほしい。

各投げコンボ後の起き攻めに関する注意点だが、首捻顔固、アキレス腱固、膝十字固の後は最速で何らかの行動を取ると右ローキックがヒット。特にその場起きすると浮かされるので注意。前転腕十字固後のエンプレスヒールは後転以外で回避できないが、後転には双掌破が確定。ダウン状態を維持するのが安定だ。回転アキレス腱固後は、後転するとシットスピンキックが背後ヒットし、アッパーまで派生されると浮かされてしまう。ダウンしたままでくらおう。

投げコンボの抜けコマンドと期待ダメージ

掌握から	抜け	期待ダメージ
首刈十字固		45
立逆脇固 1		35
腕挫腹固 2		45
①立逆脇固から	抜け	期待ダメージ
裏門鷹羽絞		60
捨逆脇固		60+12
②腕挫腹固から	抜け	期待ダメージ
首捻顔固		80
股裂き腕十字固		90+9
蟹挟みから	抜け	期待ダメージ
前転腕十字固		50+9
アキレス腱固 3		35
③アキレス腱固から	抜け	期待ダメージ
膝十字固		70
回転アキレス腱固		80+9
失脚から	抜け	期待ダメージ
万歳固 4		43+12
立逆脇固 5		35
④万歳固から	抜け	期待ダメージ
股裂き腕十字固		88+9
首捻顔固		78
⑤立逆脇固から	抜け	期待ダメージ
裏門鷹羽絞		60
捨逆脇固		60+12

※期待ダメージ中の「+12」はエンプレスヒール、「+9」はシットスピンキックによる追撃ダメージ


回転アキレス腱固までくらった際は、焦って後転しないように注意しよう。ただでさえ大ダメージを受けたところに空中コンボまでもらってしまい、瀕死の状態になってしまうぞ。

ゲー事典 ニールキック（or）をクリーンガードしてしまうと、よろけ状態となって19フレーム不利となるが、この状態はガード可能な硬直のため、そこに確定する技は無い。投げを重ねられた場合でも、しゃがみガード入力で回避可能。また、その19フレーム間はしゃがみガード入力で中・下段攻撃共にオートガードすることができるぞ。

熱い闘いに終りは無い!!



今月は、各キャラ毎のオススメグルーヴを紹介！　また、実戦で役立つ特殊な入力方法も、詳しい解説付きで徹底攻略。

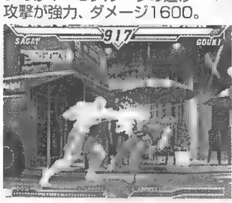
どれが最適？
キャラクター別ベストグルーヴ考察

アルカディアカプエスチームが考える、キャラ別ベストグルーヴ。一つには絞りにくいが、最終的な形は見えてきた。これを参考にチームを再考してみよう。

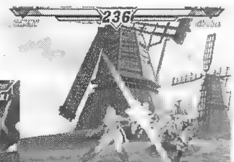
Text：カプエスチーム

全国大会も終わり、円熟期を迎えつつある本作。今まで紹介してきた対戦攻略や巷の動向を考慮し、カプエスチーム推奨のキャラ別オススメグルーヴを紹介。マイナーなグルーヴを使ってチーム編成に困っている人などは、下表を参考に新たなチームで対戦に臨んでみては？

なお、下表にはオススメグルーヴ（左からオススメしたい順番）と選定理由を記載。誌面の都合上、大雑把な説明になる点はご了承願いたい。



帝王はグルーヴに影響されないのか？　Sグルーヴの避け攻撃が強力、ダメージ1600。



普段、目にしない意外なキャラの意外なグルーヴの強さを発見できるかも……？

キャラ名	オススメグルーヴ	選定理由
E・本田	C>N	特定のキャラにめっぽう強い本田は、グルーヴによって戦法をほとんど変える必要が無い。優秀な回り込みを使えば、攻撃に幅が出来るぞ。
ブランカ	C>N>P	2強の一角ブランカ。優秀な通常技のおかげで、どのグルーヴでも闘える。空中ガードで守りを強化するか、小ジャンプで攻めを強化するか。
M.バイソン	C>N	発生の速いギガトンブローが強力。反撃性能が高く、抑止力として活躍する。この技で常にプレッシャーを掛けられるCグルーヴがいい。
バルログ	N>C>P	体力が少なく、オリジナルコンボもダメなのでKグルーヴとAグルーヴは無い。また、ゲージをストックできないSグルーヴも厳しい。
サガット	N=K>C>P=S	帝王の名にふさわしい安定ぶり。全国大会でも、様々なグルーヴのチームに加えられていた。また、Sグルーヴの避け攻撃もかなり強力だ。
ベガ	A	オリジナルコンボは、8～10割もの体力を奪う驚異的な威力。発動ポイントの多さもいい。ゲージためが苦手なので大将向きのキャラ。
さくら	A>N	オリジナルコンボはケズリ＆ガードクラッシュ狙いが強い。使いこなせればいいが難度は高い。安定を求めるならNグルーヴがオススメ。
キャミィ	K>N>P	走りからの攻めに加え、スパイラルアロー後のジャストディフェンスが強い。同じポイントでブロッキングが狙えるPグルーヴも強い。
モリガン	K>N	走り中の中段攻撃と着地下段の二択が攻めの基本。その中でも、ダークネスイリュージョンが狙いやすいKグルーヴとNグルーヴが有望。
豪鬼	N	起き攻めのパワーMAX発動から瞬獄殺としゃがみ弱Ⓚ×2→滅殺豪昇龍が驚異的。サブシステムを利用した攻撃も多彩だ。
ダン	A	お笑い担当のダンだが、オリジナルコンボはダメージも高く、当たればほぼ試合を決めるだけの威力がある。侮るなかれ!!

キャラ名	オススメグルーヴ	選定理由
マキ	A=N	ゲージため能力に優れているマキ。オリジナルコンボを対空や画面端の投げから決められる点がいい。パワーMAX発動のLv3戯天狗も強力。
イーグル	A>N	対空、地上、ケズリとオリジナルコンボは頼りになる。また、切り返し用にガードキャンセルや割り込みLv1スーパーコンボも使いやすい。
恭介	C	消耗戦が得意。Lv2キャンセルを使い、一発重視のCグルーヴがいい感じ。判定の強い通常技が無く地上戦が辛いので、空中ガードが欲しい。
ユン	N>K>C	Lv3専用スーパーコンボが汎用性高し。コマンド投げ、連続技、対空など、どこからでも狙えるので、ゲージMAX発動して強引に攻めよう。
ロレント	C>A>P>N	通常技の性能やゲージため能力が高いので、どのグルーヴでも安定して戦える。ゲージを次ラウンドに持ち越せるグルーヴが特にオススメ。
春麗	C>N	回り込みの性能が高いので、どうしても外せない。Lv2キャンセルはもちろん、Lv1でもスーパーコンボを絡めた連続技のダメージが高い。
リュウ	N	基本性能の高さと確立された闘い方は、サブシステムの充実したNグルーヴとの相性抜群。ほかのグルーヴでも強いが、Nグルーヴがベスト。
ケン	N	走りからのラッシュが強力。回り込みも加わればより攻撃に厚みが増す。ガードクラッシュを積極的に狙い、Lv3スーパーコンボを決めよう。
ガイル	N	基本戦法の固めに、走りを絡めるとガードクラッシュ狙いが強力になる。ガードクラッシュ後はパワーMAX発動からソニックハリケーンを。
ザンギエフ	K>N	体力が多く、ゲージためが苦手なのでKグルーヴと相性がいい。小ジャンプ、回り込み、走りからのコマンド投げが狙えるNグルーヴもいい。
ダルシム	N>C	本作での弱体化は、巷での低使用率が証明済みか。ガードクラッシュを狙うしか攻める手段が無い。走りと空中ガードのどちらかを取ろう。

ゲー事典　**ベストグルーヴ補足：** 上のキャラ別ベストグルーヴの表では、あえて6グルーヴ選ぶことは止めた（サガットはAグルーヴでも強いけど……）。また、選んだグルーヴは、選定理由内だけでは（誌面の関係上）述べられなかった要素も当然ある。不思議に思った場合は、そのグルーヴで動かしてみたら自キャラの新たな強さに気付くかも？

Sグルーヴ

サブシステムの避けは、防御面の強化になる。また、攻撃面では避け動作中のカウンター攻撃（Ⓟとⓚの2種）がカギ。けん制として多用する技と同じ場合が理想的。例えば、サガットの場合。Ⓟの避け攻撃は遠距離立ち強Ⓟになる。攻撃力もリーチもある優秀な主力技だ。



体力が赤くなればLv1スーパーコンボが使い放題。これを考慮してのキャラ選びも。

Cグルーヴ

空中ガード＆Lv2キャンセルに注目しよう。特に6グルーヴ中、唯一の空中ガードは、戦法にも大きな影響を及ぼす。

マキの八艘脚やロレントのスカウタージャンプ後など、特別なジャンプの後にも空中ガードできる場合があるので、戦法に組み込めるか検討してみよう。

グルーヴに合うキャラ選び

多彩な6種類のグルーヴ。その特徴的なシステムを活かすことができるキャラの選定法を提示しよう。

Nグルーヴ

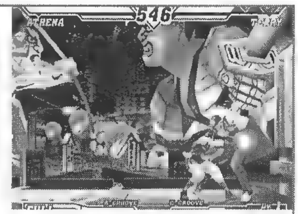
走り、回り込み、小ジャンプと三拍子そろったサブシステムが強さの秘けつ。特に、キャラを選ぶグルーヴでは無いので、どのキャラでもOK。強いて挙げるなら、走りからガードクラッシュを狙えるキャラがいいだろう。ゲージ効率もいいので、スーパーコンボへの依存度が高いキャラでも○。



ガードクラッシュから、パワーMAX発動→Lv3スーパーコンボの連係は強力！

Aグルーヴ

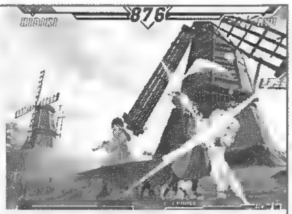
当然、カギはオリジナルコンボ。対空、地上、追撃発動など発動ポイントが多く、ダメージが8000以上なら言うこと無し。ケズリ用のオリジナルコンボがあれば、対PorKグルーヴ用として活躍する。また、サブシステムが少ないので、攻撃＆防御両面に使える回り込みが、高性能なキャラが理想。



コマンド投げから発動して、ダメージが与えられるかどうかも重要な判断要素。

Kグルーヴ

独特のゲージ増加法は、ほかのグルーヴでゲージ効率が悪いといわれているキャラでもOK。こう着状態は苦手なので、ガンガン攻めることができるキャラを選ぼう。Lv3のスーパーコンボは連続技に組み込めるorノーリスクor対空のうち、二つは満たせるものがいい。体力の量も考慮しよう。

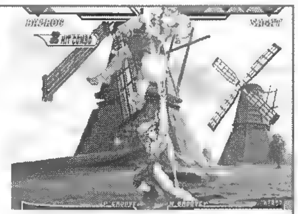


Lv3専用の突進乱舞系スーパーコンボがあるキャラは、相性が非常にいい。

Pグルーヴ

スーパーコンボがLv3しか使用できないので、汎用性の高いものがいい。ブロッキング中も必殺技のためが持続するので、主力必殺技がためのキャラも問題無い。

ブロッキング後の反撃が強力なキャラ＆小ジャンプの攻め手が多いキャラが望ましい。あまりキャラを選ばないグルーヴだ。



Lv3専用のスーパーコンボは強力なものが多い。反撃で確実に決めていこう。

キャラ名	オススメグルーヴ	選考理由
キム	C	地上戦がメインでLv3鳳凰脚、空中ガード、回り込みとそろっているCグルーヴがベスト。ステップが使いやすい点も、密かなポイント。
ギース	N=K>C	走りからの固めが基本スタイル。デッドリーレイブの回転率の高いNグルーヴかKグルーヴで。空中ガードがあるCグルーヴもイケる。
山崎	C=N>K	Cグルーヴは、空中ガード、Lv2～3ギロチンをストックしてディフェンス面を強化。走りがあるグルーヴなら、走り→Lv3ドリルを狙おう。
ライデン	K>A	体力が多く、対空技が無いのでジャストディフェンスが頼りになる。オリジナルコンボは、画面中央でも安定してダメージ9000前後！
ルガール	C>A	Cグルーヴは空中ガード、Lv2キャンセルのダメージが魅力的だ。Aグルーヴは発動ポイントが多く、威力もあって難度も高くない。
バイス	N>C	Nグルーヴは小ジャンプ、走りによるラッシュ能力、Lv1ネガティブゲインの強さを評価。じっくり立ち回りたいならCグルーヴもいい。
紅丸	A	空中での選択肢が多く、小ジャンプの無いAグルーヴでも飛び込みやすい。飛び道具を見てから、オリジナルコンボで抜けられる点が強い。
ユリ	N>C	虎煌拳からの攻めが、ユリの王道パターン。走りで攻めたい人はNグルーヴを、防御面を強化するなら、Cグルーヴを選ぼう。
キング	C>A	空中ガードで防御面を強化。優秀な回り込みの性能のほか、ステップが使いやすい。Aグルーヴは追撃発動メインだが、ダメージは高い。
ナコルル	N>K	小ジャンプの性能がピカイチなナコルル。そこからNグルーヴならLv1、KグルーヴならLv3のシチカプカムイイルシカで連続技を狙おう。
ジョー	C=A=N	ゲージため能力が高いので、ストックできるNグルーヴとCグルーヴがいい。Aグルーヴはしゃがみ強ⓚ先端ヒットで、追撃発動が可能だ。

キャラ名	オススメグルーヴ	選考理由
響	K>A	守りに不安のある響にはジャストディフェンスは頼りになる。オリジナルコンボは、当て身後や強ⓚ投げから狙えるのでAグルーヴもアリ。
覇王丸	C>K>N	ジャンプ軌道が高いので、Cの空中ガードと相性がいい。Kグルーヴの怒り状態の遠距離立ち強Ⓟ狙いや安定したNグルーヴもいい。
藤堂竜白	A	オリジナルコンボの威力（ケズリも含め）を考えたら間違い無くAグルーヴ。対空技があり、超重ね当てがLv1でも性能が高いのもいい。
チャン	A=K	Aグルーヴは発動ポイントの多さ。Kグルーヴは怒り爆発時に反対側へ逃がさない能力を評価。スーパーコンボはケズリ技として使いやすい。
アテナ	A>N	回り込みとLv1シャイニングクリスタルビットが優秀。Aグルーヴは発動ポイントと、ダメージが○。Nグルーヴは走りを使った攻めが強力。
ロック	N>K	走りと小ジャンプがあれば、攻めは十分。NグルーヴはLv1シャインナックル、Kグルーヴはハードエッジ後のジャストディフェンスが強い。
京	A>C	Aグルーヴは発動ポイントの多さ、破壊力を評価。Cグルーヴは、Lv2キャンセルの連続技を狙う。地上戦の弱さを爆発力で補おう。
庵	C>A>N>K	基本性能が高い万能キャラ。跳び込むのもいいが、回り込みからの攻めも強力。ジャストディフェンスと走りだけでも十分闘えるぞ。
テリー	A>C>N	オリジナルコンボの安定度、威力共に高いのでAグルーヴが有望。Lv1バスターウルフが使いやすくCグルーヴ、Nグルーヴもアリ。
リョウ	N>K	中段の昇り小ジャンプ強ⓚがかなり強い。そのフォローの虎砲も強力。Lv3龍虎乱舞も強いので、NグルーヴかKグルーヴが有望。
舞	N=C	Nグルーヴは豊富なサブシステムで攻め、守り共に安定する。また、空中ガードでじっくり戦うCグルーヴも安定した闘いできる。

ゲー事典 **自分だけのベストグルーヴ**：強さだけを求めず、自分の好きなキャラ構成でゲームを楽しむことも重要。美少年チーム、女キャラチーム、金髪チーム、不良チーム、お笑いチーム、軍人チームなど、キャラ数も多いだけにいろいろと編成が可能だ。その結果、多少使いにくいグルーヴになったとしても、そこは腕でカバーということで……。

システムの裏を突く！

複合入力活用講座

空キャンセルの仕組みをうまく取り入れることで成功する複合入力。実戦での活躍も期待できるので、ぜひマスターしよう。

Text：OYZ

複合入力の流れ

STEP 1



ノックバックの少ない有利になる技から狙うのが基本。

STEP 2



投げ不能時間が切れるのを見計らって複合入力開始。

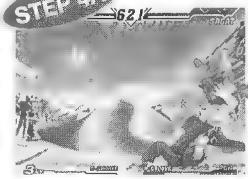
相手がガードしていると……

STEP 3A



投げモーション発生。この場面で何らの行動を起こさないと……。

STEP 4A



当然のごとく投げることができ、強力連係の出来上がり！

相手が技を出してくると……

STEP 3B



投げられない場合は、レバー入れの強Ⓚがほんの少し見える。

STEP 4B



空キャンセルで昇龍拳が……。無敵時間があり、発生が早いので強力。

仕組みを解説

複合入力とは：ここでの複合入力は、投げの入力と共に必殺技のコマンドを仕込むというもの。単純なテクニックだが、素早い入力が必要になる。常に狙うことができれば、確実に戦力アップするぞ。

ステップ1：まず、複合入力を狙う場面は、ガードさせても投げ間合い内かつ、有利になる技の後がいい。ほかには、前転後やスカしジャンプ後などもいいだろう。

ステップ2：この段階の相手の動きが重要になる。弱攻撃などから狙う場合は、相手の投げ不能時間が終わるギリギリに入力し始めよう。

ステップ3A：ステップ2で相手が投げられる状態なら投げが発生。強Ⓟ投げは発生4フレーム（以下：F）、強Ⓚ投げは発生6Fなので、前者は2〜3F目、後者なら2〜5F目の間に相手が投げられない行動（ジャンプや無敵技など）を取らないと……。

ステップ4A：当然、投げを決めることができる。理想は強Ⓟ投げだが、複合入力をする必殺技との入力も考え、投げをどちらにするか選ぼう。

ステップ3B：ステップ2の段階で投げが成立しない状況なら、通常技が出る。これを空キャンセルすれば……。

ステップ4B：複合入力で入力した必殺技が出る。投げ失敗の時に出る近距離強Ⓟや強Ⓚが発生の遅かったり、しゃがんでる相手に当たらない技などは、特にやりやすい。

実戦投入の価値アリ！

防御的サブシステムを再検証する

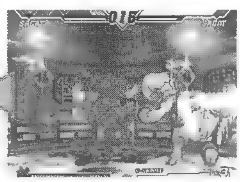
前号の大会リポートで若干触れた、技の硬直を軽減する現象、通称「ムーミンガード」。ここで、詳しくその現象を解析！極めればかなりの戦力になるハズだ。

技後の硬直をジャストディフェンス（以下：JD）で1Fだけ軽減することが可能。この現象のことを巷では「ムーミンガード」と呼んでいる。

その方法とは、自分の技の硬直が切れる寸前にJDを入力するという簡単なもの。例えば、5Fスキのある技にリバーサルで発生が5Fの技を出されると、当然反撃として確定する。しかし、ムーミンガードを入力すると硬直を1F軽減できるので、JDが成立して反撃を回避できるのだ。左の写真では、タイガーレイドの硬直を1F軽減しているが、スーパーコンボや必殺技に限らず、通常技に関してもこの現象は成立する。

また、厳密にいえば（実戦では分かりにくいが）空振りした技の硬直も、ムーミンガードで1Fだけ軽減できる。飛び道具を跳ばれてしまい、そのジャンプ攻撃がスキに間に合うギリギリのタイミングなら、ガードするよりもJDを入力して必殺技の硬直を1F軽減しておこう。

ムーミンガードの仕組み

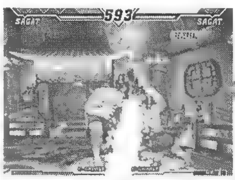


技の硬直が3FのLv3タイガーレイドをガードされてしまった。



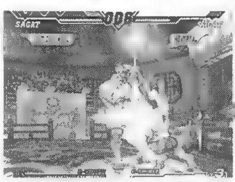
リバーサルで発生3Fのタイガーアッパーカットを出されると……。

ガードすると……



当然、KorPグルーヴ以外は確実に反撃としてくらってしまう。

ジャストディフェンスすると……



JDを入力すれば、硬直を1F軽減でき、反撃を回避できるぞ！



飛び道具を跳び込まれてしまった危機的状況でも、相手の跳び込みがギリギリなら……、

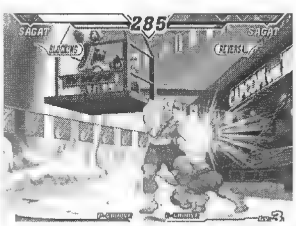


硬直の切れる寸前にJDを入力しておこう。ムーミンガードが間に合うときも。

ブロッキングでも……

Kグルーヴだけの特権と思われていたこの「ムーミンガード」。これと同じ方法でブロッキングでも技の硬直を1F軽減できることが判明。

やり方はJDのとき同様で、硬直の切れる寸前にブロッキングを仕込めばOK。ただし、相手の技によって上下のブロッキングを使い分ける必要があるので、万能でない点が少々残念だ。



これがブロッキングを入力して、技後の硬直を1F軽減できた瞬間だ！

ゲー事典 **複合入力補足**：ロレントやブランカの移動系の必殺技で複合入力する場合。投げ間合い内でレバーを後ろに入れながら強Ⓟ投げを狙い、複合入力でⓀボタンを同時に三つ押そう。投げが失敗した場合に、後方に逃げられるのがポイント。特に、ロレントは投げ失敗で出る近距離強Ⓟの性能があまりよくないので有効。Cグルーヴを選べば、空中ガードもできるオマケ付き。

ジャンク新聞
No.25
FEBRUARY 28, 2002
Text：MVP

JUNK NEWS

最近はコマンドが難しいものよりも、タイミングがシビアな連続技が多い傾向にあります。要は練習次第で誰でもスンゴイことが……。

combo BBS 連続技掲示板

『C VS. S 2』、全国大会が終わって対戦は一段落の感がありますが、連続技に一段落は無いよね。

CAPCOM VS. SNK 2：
テリー（Cグルーヴ）
([illegible])ジャンプ強Ⓚ→立ち弱Ⓟ×2→➡+強Ⓟ→Lv1パワーゲイザー（→挑発）→強ライジングタックル

テリーの挑発はモーションが極端に短いため、Lv2スーパーコンボの硬直を減らす手段に使うことが可能。挑発中にタメを作ればライジングタックルで追い打ちできます。
（兵庫県　雨草悠夜　瀬翠さん）

㋵：挑発を連続技に組み込んだ珍しい一品。相手のゲージがたまるのがシブイですね。もしかしたら、ほかのキャラでも挑発を使って何かできるかも？　なお、相手キャラによっては強ライジングタックルが全段ヒットしないことがあるので、この場合は弱バーンナックル（空振り）→強パワーダンクにしましょう。

CAPCOM VS. SNK 2：
ロレント（Aグルーヴ）
●ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ（→スカウタージャンプ→オリコン発動）→ジャンプ強Ⓟ×3→［しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ（→スカウタージャンプ）→ジャンプ中Ⓟ×2］×3→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→テイクノープリズナー

アルカディアNo.21、P91のゲー事典に載っていたオリコン連続技の発動後を、ジャンプ強Ⓟ×3に変えてダメージを増やしてみました。
（石川県　リヲン?さん）

㋵：個人的にこの連続技の見た目が気に入っているので掲載してみました。これなら総ダメージ10000オーバーとなって超強力！　背があまり高くないキャラに決める場合は、スタート位置やジャンプ中Ⓟのタイミングが難しいけど、ぜひとも一度は決めてみてほしいなぁ～。

CAPCOM VS. SNK 2：
ユン（Cグルーヴ）
●強鉄山靠→立ち中Ⓚ（→大ジャンプ雷撃蹴）→揚炮→弱鉄山靠→（立ち中Ⓚ（→大ジャンプ雷撃蹴））×2→立ち中Ⓚ→大ジャンプ（弱Ⓟ→強Ⓟ）

鉄山靠の追い打ちに揚炮を組み込んだ連続技。飛天双龍陣を使うよりもダメージが大きく、ゲージも回復するのがポイント。相手キャラが浮き続けるので見た目がよく、アピール度も高いです。
（東京都　XCさん）

㋵：浮かせた後に立ち中Ⓚ（→雷撃蹴）を挟んで揚炮をクリーンヒットさせているのがポイント。ゲージの回復量もなかなかのもので、基本連続技として練習したいところです。コメントにある通り見た目も期待できます。

コンボ品評会

『K.O.F.』シリーズをさかのぼっていって……、今回は3年前を直撃します。

今月の一品
～K.O.F.'98：舞より～

●（EXTRAモード）ダッシュ⬇+A×n

マイナー度	♥♥♥
芸術性	♥♥
腱鞘炎度	♥♥♥♥♥
永パ率	♥

※♥5個で満点

EXTRAモードではダッシュが一足跳び（ステップ）になり、その最中は空中技を出すことができます。これを利用した京のダッシュ⬇+C×nは有名ですが、舞でも同様の連続技が可能です。

しかし、ダッシュ中に⬇+Aの攻撃判定を出すこと自体が非常に難しく、少しでも入力が遅れると相手に当たりません。2ヒット以上となるとさらに激ムズで、人間の手でつなげられたら、それは神業といっても過言ではないでしょう。レバー前斜め下でAを押すようにすれば若干出しやすくなるので、試してみてはいかがでしょうか？



相手に当てるだけでも相当な難度！　3ヒット以上決められたら天才の一言だ。

基板の裏側 Reverse side of PCB

049 すっぽ抜けて……
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

パオがサイコボールクラッシュSPを出した瞬間にクラークが強フランケンシュタイナーで投げると、二人とも反対の画面端まで飛んで行く。
（?県　まつをさん）

㋵：最新作でも続々と怪現象が見付かっているこのシリーズ。『96』のシャイニングクリスタルヒット投げをほうふつとさせるこの現象は、サイコボールクラッシュSPを出した瞬間に投げるのがポイント。ほかのコマンド投げでも変わった現象が起こる場合があり、大門の天地返しはパオが投げから外れて見当違いの位置に居たりと、見ていて非常に愉快な一品です。

050 クラーク浴び[illegible]げ
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

ストライカージョーの最後の攻撃と、クラークのランニングスリーを同時にヒットさせると、クラークが何も持たずに完全無敵で一往復半する。
（宮城県　ふりむきさん）

㋵：今回はクラーク特集？　こちらは確認できませんでしたが、想像するだけで笑えるネタですね。投げ関係は奥が深そうで、研究対象になる？

㋵&オヤジの編集後記

爺：「『DMC』、スタイリッシュはどんな感じ？」
㋵：「超～やりこんだ。Sランク全部取ったから、やっと未練なくゲーセンに来れるよ。で、爺の『ティアリング～』は？」
爺：「ぼちぼち。途中で詰まってやり直したけどいい感じだよ。でも、何か家庭用ばっかだよね」
㋵：「だって暇つぶしの三国戦紀スーパーヒーローズをやり尽くしちゃったんだもん。『K.O.F.』でグロッったときにやるゲームが少なくて……」
爺：「……さてと、アキラやろっかなぁ。ぐっすんおよよやろっかなぁ～」

今号の Most Valuable Combo!

投稿数がまだまだ少なめ。メールかはがきで気に入ったコンボを送ってね。

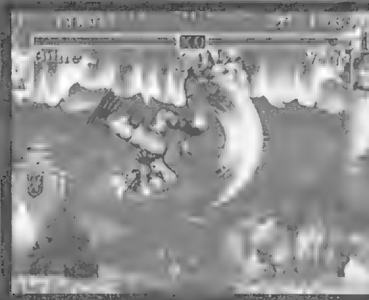
[illegible]

㋵：[illegible]ですが、[illegible]見ているだけでも非常に面白いですね。

投稿求ム！
●**連続技掲示板**：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●**コンボ品評会**：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●**今号のMVC**：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント。●**基板の裏側**：通常は起こらない「？」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

地方の矜持をかけた闘いが今！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



P112~113　スーパーストリートファイターⅡX



ついに実現!! 地方対抗戦

プレイヤーたちの間で企画が進んでいた地方対抗戦がついに実現。各地方の代表が高槻リブロスに集結し、熱いバトルを繰り広げた。

Text：TZW-ART1　協力：T.Akiba

去る2月10日に大阪高槻リブロスにて「スーパーストリートファイターⅡX」(以下スパⅡX)」の地方対抗戦が行なわれ、事前の一般投票で選出された各地の代表者たちが熱い闘いを繰り広げた。

試合形式は各地の代表10名による勝ち抜き戦(10 on 10)で、先に全滅したチームが負け。「関東代表A」、「関西代表」、「中部代表」、「九州代表」、当日予選を勝ち抜いた「関東代表B」の5チームが総当たり戦で順位を決める方式だ。

当日は百名近いプレイヤーが高槻リブロスに集まり、改めて「スパⅡX」の人気の高さを実感させられた。

春麗大活躍

KEN-O氏(ダルシム)の10人抜きやポニー氏(ザンギエフ)の9人抜きで大いに盛り上がった今大会だが、どのチームでも春麗が大活躍していた。苦手キャラが無く、どの相手にも互角以上に闘えるので比較的連勝しやすいのが理由だろう。中でもおっくん氏、いんろー氏(8人抜き)、弟ちゅんりー氏(関東Aチーム5人抜き)の活躍が目立ったが、特におっくん氏は合計12勝し、見事に最多勝利賞を獲得。関東Bチームの3位入賞に大いに貢献した。


会場を提供してくれた大阪高槻リブロス、店長さん、司会進行の店員さんに感謝!!


当日は店内に スパⅡX 対戦台が12台も!! どの台も順番待ちで大盛況だった。

勝負の行方は？

共に3勝で、ついに関東代表Aと関西代表が激突。この対決の勝利チームが優勝するということもあり、会場は異常なほどの盛り上がりを見せる。誰もが今大会のベストバウトと認める「つのっぴ(ガイル)VS.ユウベガ(ベガ)」といった名勝負も生まれ、ほぼ互角の闘いが進んでいく。

ここで関西代表6人目の弟ちゅんりー氏が登場。氏はこの大舞台で怒濤の快進撃を見せ、関東チーム大将までを撃ち破り5人抜き!! この瞬間、関西代表の優勝が決定した。

改めて、関西勢の層の厚さと勝負強さを実感させられた今大会。「X-mania 2001」に続き、関西勢の強さを見せ付けられた結果となったわけだが、次回の地方対抗戦が行なわれるときは、関西勢と互角に渡り合えるチームの出現に期待したい。また、今回参加の無かった東北、北海道のチームの進出にも期待したい。

地方ごとのプレイスタイル&使用キャラ傾向を考察!!

関東代表

[illegible]

関西代表

[illegible]

中部代表

[illegible]

九州代表

[illegible]

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X 地方対抗戦　結果

	①	②	③	④	⑤	勝敗	順位
①関東代表A	−	×	○	○	○	3勝1敗	準優勝
②関西代表	○	−	○	○	○	4勝	優勝
③中部代表	×	×	−	○	×	1勝3敗	4位
④九州代表	×	×	×	−	×	4敗	5位
⑤関東代表B	×	×	○	○	−	2勝2敗	3位


優勝　関西代表

全勝で関西チームが見事優勝。どの試合でも4人以上の選手を残して危なげ無く勝ち抜いていた。準優勝はバイソンで8連勝、ザンギエフで9連勝、ダルシムで10連勝という成績を残した関東Aチーム。続く3位には関東Bチームが入賞した。

関東代表A		関西代表		中部代表		九州代表		関東代表B	
ムテキ	【ガイル】	つーじー	【バイソン】	のぐっちゃん	【ケン】	のび太	【Sザンギエフ】	チャ無	【春麗】
まっつん	【ケン】	シューティングD	【ガイル】	たけダル	【ダルシム】	てっしん先生	【春麗】	正月	【S本田】
校長	【ザンギエフ】	イノキ・イズ・バック	【リュウ】	ゴトー	【ケン】	あいでるん	【ガイル】	おっくん	【春麗】
秋縞	【春麗】	ユウベガ	【ベガ】	ザ・スーパースター	【バイソン】	set	【ブランカ】	Yoshimi	【ケン】
つのっぴ	【ガイル】	こもブラ	【ブランカ】	まっちゃん	【ケン】	Liz	【Sザンギエフ】	おぬちょ	【ベガ】
森永和英	【バイソン】	弟ちゅんりー	【春麗】	兄貴	【ガイル】	ちんたつ	【ガイル】	バイニン	【リュウ】
ポニー	【ザンギエフ】	兄ケン	【ケン】	さわだ	【キャミィ】	とぅる〜	【Sケン】	T. Akiba	【ブランカ】
タマチャン	【バイソン】	白イタチ	【ゴウキ】	BAT	【ダルシム】	TIO	【ダルシム】	タナカ	【Sリュウ】
カッキー	【ザンギエフ】	森オアー	【バイソン】	レイノス	【ベガ】	モリスケ	【ザンギエフ】	水無月	【キャミィ】
KEN-O	【ダルシム】	いんろー	【S春麗】	オオグチ	【ディージェイ】	しんちゃん	【リュウ】	ハマキ	【本田】

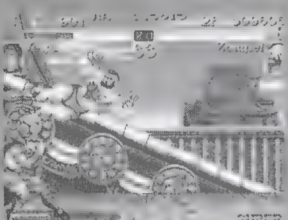
読み勝って画面端へ

大会テクニック

ザンギエフで9人抜きを達成したポニー氏のプレイを元にザンギエフの攻め方を紹介しよう。相手の動きを予想して多彩な技で対応できるようになると楽しいぞ!!

リバーサル昇龍拳を予想して少し様子を見るといったことはよくあるが、ことザンギエフ使いに関しては相手の動きを先読みするエキスパートが多い。ここではそんな彼らの巧みな攻めを検証してみよう。相手の動きを予測することは、ほかのキャラを使う人にとっても重要なはずだ。

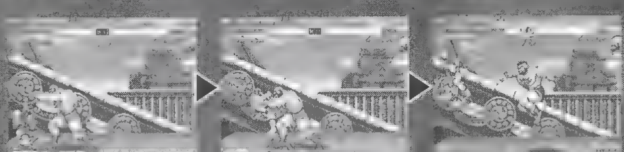
また、ザンギエフを通じて相手を画面端へ追い込むことの重要さも理解してもらえると思う。現役プレイヤーにとっては当たり前のことであるが、これから始める人はぜひ覚えていろいろと試してほしい。今まで特に意識していなかったという人も、この機会に考えてみてはどうだろうか。


ジャンプ弱Ⓚをガードさせてからのファイナルアトミックバスターは返されにくい。

画面端での攻防

相手を画面端に追い込んだ状態でスクリューを決めた場合は、相手との距離が離れないので再度ジャンプ攻撃などからの攻めが可能となる。キャラによってはここからのスクリューへの連係が返されないので、積極的に狙っていこう。相手がガイルな[illegible]合は、ガイル側がジャンプ攻撃[illegible]スクリューのときにダブルサマー[illegible]トキックを出す、といった反撃も予[illegible]

[illegible]


圧倒的に不利なダルシムも、画面端で一度ダウンさせてしまえばこの通り。[illegible]逆転が可能だ。ヨガインフェルノやヨガテレポートは恐くないぞ!!（欄外参照）

立ち弱Ⓚをガードさせた後の攻防

重ね気味に立ち弱Ⓚをガードさせてからスクリューパイルドライバー(以下スクリュー)……と見せ掛けてしゃがみガード。相手がリバーサル必殺技を出してきたら、それをたたき落として再度起き上がりを攻める。立ち弱Ⓚからのスクリューを一度相手に決めておくと効果的だ。[illegible]想して立ち弱Ⓚの後にダブルラリアットを出したり、本田にはスーパ[illegible]

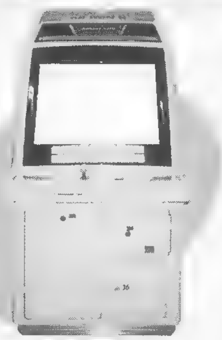
[illegible]


スクリューと見せ掛けて、さりげなくしゃがみガード。相手を落として再び起き攻めへ。ここで取り上げている写真はすべてポニー氏の本戦でのプレイのもの。読みの鋭さに驚かされます。

[illegible]

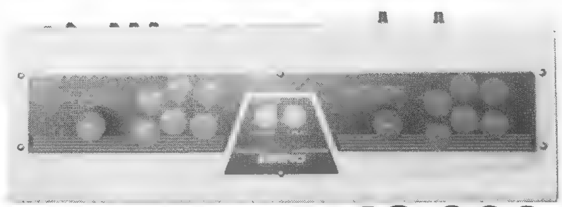
TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

アストロシティ
(2L12B)



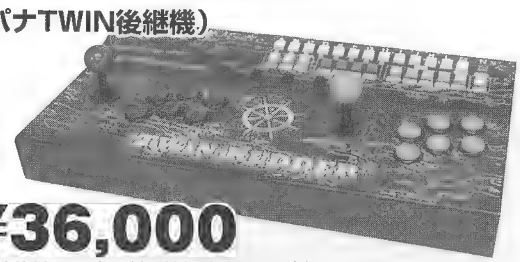
今回特価商品！
限定20台
¥20,000
（送料・消費税別途）

コントロール ボードマスター



¥48,000
（送料・消費税別途）

TWIN RUDDER
（パナTWIN後継機）



¥36,000
（JAMMAハーネス付 送料・消費税別途））

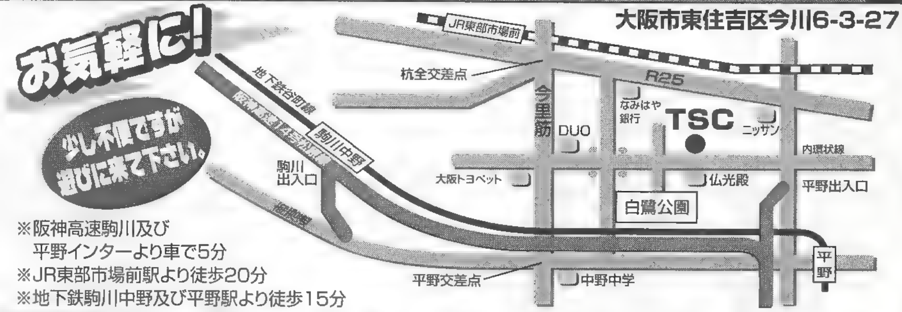
TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC



TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC ★ TSC

お気軽に！
少し不便ですが遊びに来て下さい。

大阪市東住吉区今川6-3-27



※阪神高速駒川及び平野インターより車で5分
※JR東部市場前駅より徒歩20分
※地下鉄駒川中野及び平野駅より徒歩15分

テッシンクリエイト ホームページアドレス変わりました！
http://www.tessin.co.jp/

CAPCOM

ヘビーメタル（SUB）	7K
スポーン（SUB・2枚）	1K
カプコン VS SNKプロ（GDソフト）	10K
ギガウィング2（SUB）	12K
パワーストーン2（SUB）	3K
ジョジョの奇妙な冒険2（PCB）	5K
CPⅡマザーボード	2K
マーブル VS カプコン（SUB）	23K
1944（SUB）	8K
19XX（SUB）	11K
パワードギア（SUB）	10K
バトルサーキット（SUB）	9K
ロックマン2（SUB）	8K
X-MEN（SUB）	4K
サイバーボッツ（SUB）	3K
スーパーストⅡX（SUB）	5K
ストZERO3（SUB）	7K
ギガウィング（SUB）	9K
ストリートファイターEX	14K
私立ジャスティス学園	33K
ストライダー飛龍2	12K
天地を喰らうⅡ	20K
戦場の狼Ⅱ	15K
USネイビー	12K
ナイト・オブ・ザ・ラウンド	13K
マッスルボマー	12K
バース	9K

KONAMI

究極戦隊ダダンダーン	25K
ハイパーオリンピック	8K
出たなツインビー	5K
ハイパーアスリート	3K
クライムファイターズ2	8K
ワールドサッカーチャンピオンシップ	5K
ザ・ハスラー	10K
沙羅漫陀2（PCB）	6K
極上パロディウス（PCB）	6K
スラムダンク2（PCB）	2K
ゴルフィンググレイツ2（PCB・P付）	7K
リーサルエンフォサーズ	8K

NAMCO

鉄拳4（PCB・JAMMA変換ハーネス付）	128K
妖怪道中記	30K
モトス	28K
グロブダ	12K
ゼビウス	13K
パック&バル	25K
ファイナルラップR	5K
クラシックコレクションVOL1	21K
ゼビウス3DG	7K
Mr.ドリラー	28K
アウトフォクシー・ズ	15K
子育てクイズマイエンジェル3	5K

TAITO

上海昇龍再臨（SUB）	12K
ウォータースキー	25K
スラップファイト	12K
サイキックフォースEX	10K
ファイターズインパクトエース	8K
マジカルデート（PCB）	8K
Gダライアス2（PCB）	8K
ヘビーユニット	5K
サイレントドラゴン	7K
エレベーターアクションリターンズ（PCB）	10K
ダライアス外伝（PCB）	16K
パズルボブル4（SUB）	2K
バブルメモリーズ（SUB）	12K
ダッシュ野郎	8K
メタルブラック	18K

SEGA

斑鳩（GDソフト）	118K
スーパーメジャーリーグ（GDソフト・P付）	50K
バーチャストライカーVer2000(SUB)	9K
コズミックスマッシュ（SUB）	3K
SEGAテトリス（SUB）	3K
スパイクアウトFE（PCB）	92K
バーチャファイター	2K
ダイナマイト刑事2（PCB）	15K
ソニックザファイターズ（PCB）	15K
蒼穹紅蓮隊（STV込）	7K
ダイナマイト刑事（STV込）	8K
上海万里の長城（STV込）	8K

SNK

64マザーボード	4K
MVSマザーボード（1FZ）	10K
KOF99	6K
KOF98	6K
KOF97	6K
餓狼マークオブザウルブス	8K
ティンクルスタースプライツ	8K
サイバーリップス	10K
ザ・スーパースパイ	10K
原始島2	12K
メタルスラッグX	8K
ショックトルーパーズ2	5K
ストライカーズ1945PLUS（海外版）	9K
戦国伝承2001（海外版）	25K
ナイトメアインザダーク	12K
ネオボンバーマン	8K
ズパパ	28K
わくわく7	11K

その他

エドワードランディ	45K
ブラッディロア	20K
ダイナマイトGOGO	15K
ウルフファング	12K
アクウギャレット	15K
サイ・バーン（PCB）	12K
大江戸ファイト（流血ver.）	28K
ダブルドラゴン3	8K
熱血高校ドッジボール部	12K
フレームガンナー	12K
闘姫伝承ーエンジェルアイズー	15K
ギルティギアX（SUB）	15K
VS 雀士ブランニュースターズ	18K
ドラゴンボールZ2	22K
戦国エース	12K
ソルティバイト	8K
バトルバクレイド	8K
雷電ファイターズ2（PCB）	18K
スノーブラザーズ	10K
スウィートアカデミー（BET）	55K
スーパー大中華圏（BET）	33K
SEL雀Ⅱ（BET）	40K
華椿（BET）	40K

●この他にも多数在庫ございます!●コントロールボックスも取扱っております。メールやお電話にて、お気軽にお問い合わせください。●筐体の送料は、地域によって異なります。●筐体のお買い上げには代引きは利用できません。お買い上げの際にご確認ください。★価格は1月末日時点のものです。価格は変動いたします。☆1Kは、1000円です。☆

TSC 有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00〜21:00（日曜・祝日定休）
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法

●銀行振込 ………… 入金確認即商品発送
●コレクトサービス ………… 商品代引サービス
●分割払い取扱い
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックス
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

―― カプコン ――

★NAOMI SYSTEM★

CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
SPAWN	5,000
ガンスパイク	15,000
ギガウイング 2	10,000
マーブルVSカプコン2	5,000
燃えろジャスティス学園	5,000

★CP SYSTEM Ⅲ★

ジョジョの奇妙な冒険	4,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	6,000

★CP SYSTEM Ⅱ★

CPSⅡマザーボード	4,000
D&Dシャドーオバーミスタラ(ソフト)	25,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	10,000
X-MEN(ソフト)	4,000
ヴァンパイアハンター2（ソフト）	5,000
ギガウイング	10,000
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(ソフト)	3,000
グレート魔法大作戦	8,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	10,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	1,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	7,000
バトルサーキット（ソフト）	10,000
パワードギア(ソフト)	15,000
プロギアの嵐	45,000

★その他のシステム★

1943 (C)	6,000
サイドアーム	12,000
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	25,000
スターグラディエイター	15,000

―― SNK ――

★NEO-GEO★

8マン	6,000
ASOⅡ	5,000
NAM-1975	8,000
ZU PA PA!! (海外版)	30,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
餓狼伝説2	1,000
クロスソード	6,000
ゴーストパイロット	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	25,000
将棋の達人	10,000
スラッシュラリー	4,000
痛快GANGAN行進曲	3,000
トップハンター	6,000
トッププレイヤーズゴルフ	2,000
ニンジャコマンドー	12,000
ネオジオカップ 98	5,000
パルスター	6,000
ビッグトーナメントゴルフ	10,000
ブレイカーズ	8,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	4,000
マジシャンロード	6,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイション	2,000
メタルスラッグ	10,000
メタルスラッグ2	9,000
メタルスラッグX	12,000
ラストリゾート	6,000
リーグボーリング	3,000
わくわく7	9,000
スペランカー	30,000
ファイアーバレル	18,000
ボンバーマンワールド	15,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	3,000
妖獣伝	6,000

―― バンプレスト ――

ウルトラ警備隊	18000
スーパースラムズ	12000
超時空要塞マクロス	12000
超時空要塞マクロスⅡ	10000
ドラゴンボールZ	15000

―― カネコ ――

グレート1000マイルラリー	15,000
ジャッキーチェン	28,000
閃激ストライカー	12,000

―― セガ ――

★NAOMI★

NAOMI マザー	68,000
NAOMI GD-ROM KIT	68,000
NAOMI CPACOMコンバーター	15,000
COSMIC SMASH	
アウトトリガー	4,000
クイズ ああっ女神さまっ	2,000
スラッシュアウト	10,000
セガテトリス	特価

グレートソードマン	15,000
サイレントドラゴン	8,000
鮫！鮫！鮫！	18,000
FIRE SHARK (鮫!鮫!鮫! 海外版)	22,000
蒼天龍	52,000
タイムトンネル	100,000
ダイノレックス	10,000
ツインコブラ	15,000
デッドコネクション	12,000
トップランキングスターズ	6,000
パラメデス	3,000
ファイターズインパクトエース	12,000
メタルブラック	20,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	10,000
ラスタンサーガ2	20,000

―― ライジング ――

バトルバクレイド	12,000
魔法大作戦	22,000

―― 日本物産 ――

ギャリバン	28,000
戦え！ ビッグファイター	28,000

―― 日本システム ――

弾銃フィーバロン	8,000

★その他のシステム★

A-JAX	25,000
T.M.N.T	8,000
X-MEN	25,000
アステリクス	18,000
エスケープキッズ	23,000
グラディウスⅢ	22,000
サーカスチャーリー	6,000
サンダークロス	25,000
サンダークロスⅡ	20,000
スーパーバスケットボール	10,000
プレミアムサッカー	4,000
ミスティックウォリアーズ	28,000
リングの王者	3,000
ロードファイター	8,000

―― UPL ――

宇宙戦艦ゴモラ	20,000

―― ビスコ ――

アース・ジョーカー	6,000
ガルメデス	7,000
女流将棋教室	10,000
ステッガー1	5,000
五月陣戦	2,000
五月陣戦3	20,000

―― テクノスジャパン ――

ダブルドラゴンⅢ	5,000

ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	25,000
中国龍	6,000
怒首領蜂 2	48,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ノストラダムス	15,000
ハイパーデュエル	8,000
プリメーラ	2,000
ヘッドパニック	5,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
まちがいさがし2	8,000
メタフォックス	20,000
レゾン	15,000

―― 麻雀・花札 ――

E雀さくら荘～空き部屋あります～	10,000
TEL雀	8,000
VS麻雀乙女繚乱	6,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	12,000
カルチャースクール麻雀編	5,000
スーパーリアル麻雀P2	5,000
スーパーリアル麻雀P3	7,000
セーラーウォーズ R	18,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
プリティーセーラー 2	25,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園祭	5,000
麻雀競馬王	2,000
麻雀ごっつええ感じ	1,000
麻雀大予言	2,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀ねるとん牌鈴団	1,500
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ぱにっくスタジアム	8,000
アイドル麻雀放送局	2,000
麻雀ラマン	2,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

ストライダー飛竜	15,000
ストリートファイター ムービー	25,000
天地を喰らう	45,000
ナイツオブザラウンド	15,000
ニモ	16,000
バース	10,000
大魔界村	45,000
マジカル テトリス	8,000

―― ナムコ ――

オーダイン	18,000
ギャラガ88	35,000
グレートスラッガーズ	2,000
グレートスラッガーズ94	2,000
ゼビウス 3D/G	10,000
ソウルキャリバー	42,000
鉄拳2Ver.B	20,000
鉄拳 タッグトーナメント	48,000
鉄拳4	138,000
闘魂列伝4	5,000
ナックルヘッズ	15,000
ニューマンアスレチックス	12,000
熱闘！激闘！クイズ島	1,500
ネビュラスレイ	15,000
パックマニア	30,000
バラデューク	12,000
ピストル大名の冒険	38,000
ファイネストアワー	78,000
ボスコニアン	25,000
妖怪道中記	35,000
ランパート	12,000
リブルラブル	35,000
ワルキューレの伝説	38,000

★その他のシステム★

オズマウォーズ	50,000
原始島	12,000
ゴールドメダリスト	3,000
脱獄	8,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
名人戦	5,000

―― アトラス ――

ブレイゾン	2,000

―― テクモ ――

エイトフォース	8,000
ガズラー	12,000
がんばれギンくん	8,000
クイズ ココロジー 2	2,000
クールボーダーズ	10,000
タンクバスターズ	8,000
とんでモクライシス	8,000
忍者龍剣伝	15,000
ブラッドブラザーズ	20,000
ボンジャック	20,000
雷龍	10,000
レジオネア	12,000

―― アイレム ――

R-TYPE	16,000
イメージファイト	20,000
快傑ヤンチャ丸	6,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	4,000

全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000
全日本プロレスジャイアントグラム 2000	4,000
トイファイター	特価
バーチャストライカー2000	7,000

★ST-V★

ST-Vマザー	4,000
ウインターヒート（ソフト）	1,000
ゴールデンアックスザデュエル（ソフト）	4,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス（ソフト）	2,000
蒼穹紅蓮隊	5,000
プリクラ大作戦（ソフト）	5,000
MVP	2,000
ガルディア	15,000
クイズゴーストハンター	5,000
コットン	12,000
スパイダーマン	25,000
ロボレス2001	18,000

―― セイブ開発 ――

戦球	15,000
戦球（サブ）	2,000

―― タイトー ――

★G-NET★

サイヴァリア	50,000
スーパーパズルボブル	8,000

★F3 SYSTEM★

きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪（サブ）	12,000
逆鱗弾（サブ）	5,000
ダライアス外伝	25,000
プチカラット（サブ）	5,000
エンパイアシティ1931	12,000
影の伝説	35,000
究極タイガー	8,000

―― 彩京 ――

ガンバード2	15,000
ストライカーズ1945	10,000

―― データイースト ――

キャプテンアメリカ	12,000
キャプテンシルバー	22,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
タンブルポップ	10,000
ファイティングファンタジー	15,000
マジカルドロップ	4,000
マジカルドロップ Plus1	4,000

―― ジャレコ ――

P-47	12,000
エクセライザー	6,000
グラティア	12,000
ゲーム天国	10,000
テトリスプラス2	4,000

―― コナミ ――

★SYSTEM GX★

スラムダンク2	6,000
セクシーパロディウス	12,000
ときメモ対戦ぱずるだま（サブ）	2,500

―― 東亜プラン ――

達人王	14,000

―― ユニバーサル ――

レディバグ	10,000

―― その他 ――

ウイッツ	5,000
エクストリームダウンヒル	6,000
がんばれゴンタ2	8,000
キャッスルオブドラゴン	20,000
逆転！？パズル番長	3,000
究極のオセロ	5,000
クラッシュローラー	20,000
グラス	15,000
サボテンボンバーズ	10,000
雷龍2	25,000
形意拳	35,000
セルフィーナ	6,000
そこぬけ対戦ゲーム	4,000
大王	14,000

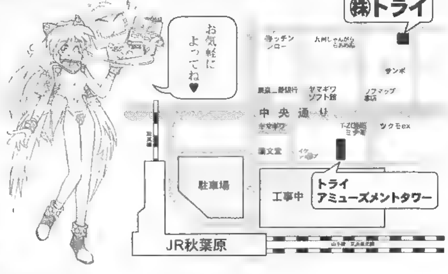
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌ゴールド（BET式PⅢ）	10,000
かぐや姫P2	15,000
華をやらねば	特価
華折鶴	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

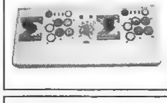
クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

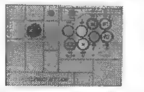


集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター トライアミューズメントタワー

コントロールボックス

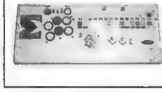
シグマ電子

雷神 ¥29,800

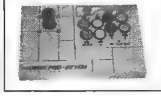
シグマ電子 新製品
Now Printing.
AV-7000 ¥26,000

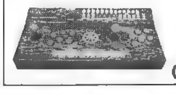
シグマ電子 Σ-8000TV

¥12,800

その他 新製品
8000・9000TB用
パソコン接続USB変換ケーブル

¥4,000

シグマ電子

風神 ¥32,800

シグマ電子 新製品

Σ-9000TB ¥15,000

KIC ツインラダー 新製品

¥36,000（ハーネス付）

8000・9000TB用 新製品
プレステ接続変換ケーブル
Now Printing.
¥4,000

株式会社 トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル 1階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 水曜日 定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

20世紀アーケード列伝 レゲー奥の細道

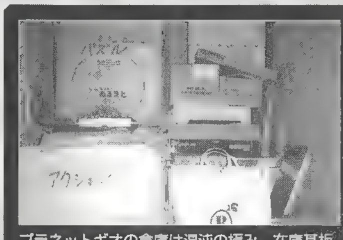
Text：C-LAN&福田帽太郎
取材協力：プラネットギオ

なんとなく無差別が消滅気味だったりして、新生「レゲ奥」の構成も固まりつつあるような気がしていましたが、次回でまたリニューアルします。浮世は移ろいゆくものなんです。

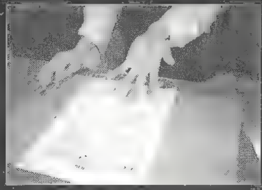
基板リクエストシステム

レゲー発見率を高めるため、ゲーセンのストック基板をリクエストして倉庫から出してもらうやり方がある。

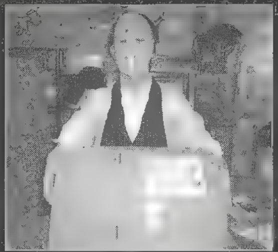
実施している店舗では、在庫基板リストやリクエストノートや投票箱などを使うやり方が一般的。店員さんとツーカーになるのも手だ。



プラネットギオの倉庫は混沌の極み。在庫基板も浮かばれない。彼らを解き放つのは君だ！



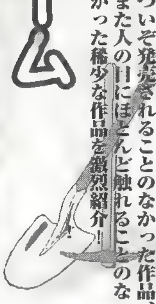
野ざらし基板にもう一度命を吹き込むべく、リクエスト用紙に記入。カウンターでどうぞ。

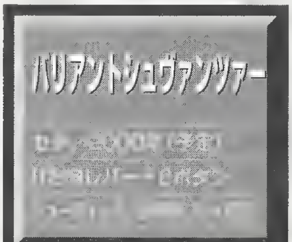


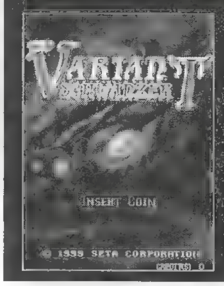
店長さんの了承が取れれば交渉成立。よーし、さっそくこの基板を売りにいくぞ(違)。

発掘！幻ゲーム

ついぞ発売されることのなかった作品、また人の目にほとんど触れることのなかった稀少な作品を激烈紹介！







敵と融合してパワーアップする変わりダネの縦シューだった。何とかまた発売リストに名を連ねてほしいものだ。

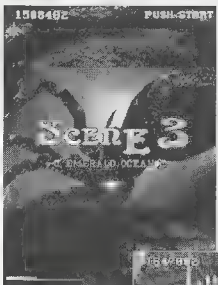
長い延期の末、発売中止！不遇のセタ製縦シュー

今回の幻ゲームはセタが制作していた『バリアントシュヴァンツァー』。もともと本作が最初に発表されたのは1999年だった。これが発売延期となり、長い沈黙を経たのち2000年のAOUショーに出展される。弊誌2000年6月号では見開きで紹介記事を掲載し、その後攻略がスタートする予定だったが、何と急遽発売中止になってしまった。そういうわけで本誌からも突然姿を消してしまうこととなる。ちなみにゲームセンターではロケテストでしか稼働していない。

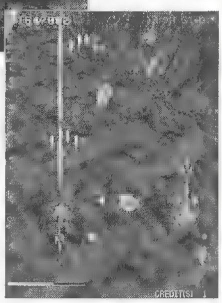
使用基板はNINTENDO64互換の「Aleck64」。

操作は8方向レバー＋2ボタンで行なうが、NINTENDO64への移植を考慮してか、アナログスティックに対応した操作モードに設定することもできる。

セタといえば『スーパーリアル麻雀』シリーズのイメージが強いかもしれないが『ツインイーグル』、『メタフォックス』、『アルバレスタ』などの縦シューも制作していた。



ステージタイトル背景にはボスの姿が映っている。エンディングも収録されており、ほぼ完成品であったことを物語る。



融合時の攻撃方法は敵によってさまざま。この敵は前方に強力なレーザーを放つので非常に心強い。赤属性は一点集中型。

融合と解放を繰り返して得点を稼ぐのが本質

8方向レバーで操作。ボタンは二つあり、通常のショットと「バリアントショット」と呼ばれる電磁波のような特殊攻撃が存在する。

バリアントショットをザコ敵に当てると、融合して変形し、その敵の攻撃方法がショットに追加されるようになるのだ。さらに、この状態になると画面下にゲージが出現し、敵がエネルギーアイテムを落とすようになる。これを集めてゲージが満タンになると、強力なスペシャルアタックが放てる……といったところが本作の基本ルールになる。

なお、融合中は1回だけ敵との接触、および敵弾を防ぐことができる。しかし、被弾すると融合は解除される。

敵は火属性の赤(一点集中型)、水属性の青(拡散広域型)、雷属性の紫(自動誘導型)の3種類に分かれており、融合中の攻撃方法やスペシャルアタックも性質が変化する。さらにスペシャルアタックで倒した敵は大幅に得点が高くなるので、強い敵と融合して進むのではなく、片っ端から融合、エネルギーを集めて解放、という行程を効率よく繰り返して得点を稼ぐのが高得点につながった。

アイデアとしては『ゼロウイング』や『Gダライアス』に似ている。それをこの作品ではメインシステムにしてシンプルにまとめあげている。全5ステージの構成で、最終面はボスラッシュ。ゲームとしての出来は決して悪くないものの、比較的展開が単調で、ボス戦がかなり長い印象を受けた。このあたりに発売中止の理由の一端があったのかもしれない。しかし、融合と解放を繰り返すプロセスは爽快感もあって面白く、まだまだ磨けば光りそうであっただけに、開発、そして発売の中止を残念に思うばかりだ。



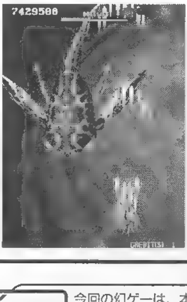
スペシャルアタックで倒すと一気に高得点。敵の早まわしも可能だ。



中型、大型敵は弱らせるか、倒してからでないと融合できない。



基板の性能を十二分に活用し、ボスや背景は立体的な動きを見せた。



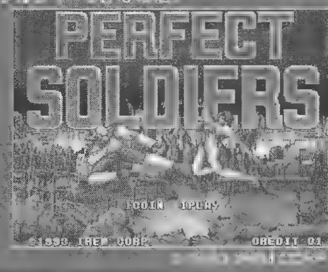
ステージ5はボスラッシュ。神殿のような建物から宇宙へ出る。

ゲー事典 今回の幻ゲーは、本誌に掲載されたときのバージョンでの内容を元に構成しているが、実は2000年末に、新宿の西口スポーツランドにて大幅にバージョンが変わった「バリアントシュヴァンツァー」のロケテストが行なわれた。画面効果などが派手になり、だいぶ印象が変わっていると聞いた。そのときからすでに1年以上が経過しているが……望みはあるか?

ゲームセンター よく見る伝

お題　パーフェクトソルジャーズ

1999年、謎のフォースにより人類の90%が死滅！　新たな力を得たニュータイプたちが贈る闘いの宴、それがこの「パーフェクトソルジャーズ」なのだ！



今回は人類滅亡、突然変異、異星人襲来とSF色が強い2D格闘ゲーム『パーフェクトソルジャーズ』の紹介だ。

操作系統はごくスタンダードで8方向レバー＋6ボタン。パンチとキックに3ボタンずつが割り振られている。コマンド入力タイプの必殺技、レバーによるガードと、いたって普通な造りになっているので、2D格闘ユーザーなら直感的にキャラを動かせるはず。

システム面も特に凝っているワケでもなく、投げや必殺技を駆使して勝ち抜いていくという、これまた普通なモノ。

このゲームの『パーフェクト』な部分は、キャラクターの濃さにあるのだ。写真をぐるりと見てもらえば分かるように、原子力人間・武士・恐竜・アラビア娘・ダンサー・ヒーロー　なんだかよくわからない生物といった具合に、プレイヤーにウケようがウケまいが関係ないという、制作側の不退転の決意が伝わってくるメンバー構成になっている。

このゲームを前にして耳を澄ますと「おれたちゃ、対戦やってるんじゃねえ！　命の取り合いをしてるんだよ！」と彼らの叫びが聞こえてくるようではないか。

超必殺技（？）もない、チーム戦でも無い、特殊なキャンセル技すら無いこのゲーム。それだけに漢らしく派手で無骨な殴り合いができるのだ。

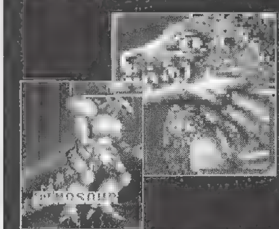
そう、それが『パーフェクトソルジャーズ』なのだ。

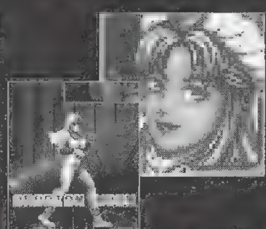
過ぎ去った未来、1999年のパラレルワールドへタイムスリップしてみる良い機会であった……。

よく見るハートフルギャラリー

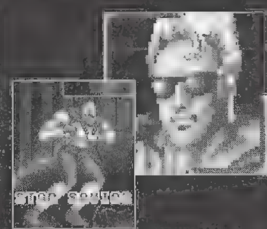

メルトダウンは何かを放出せねばいられない。気合も放射能も漏れまくり！

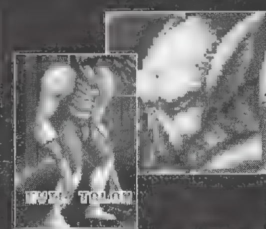

フォースの力で武家魂が暴走したブシドー。でも、いい人なのだ。


阪神大好き怪獣ダイナソア。ボケかツッコミかで分けると重火気型ボケ。


ロリ系？　アラビアンムーン。ロリティッカー修験者は毎日眺めて鍛えるべし。


腰つきがいやらしいブロードウェイ姉。捻転とは縁のない一生を過ごせそう？


スターセイバーは普通ではないが、この面々の中では地味な部類なんだよね。


エビルタローン君はリーチが長い。コイツを選ぶチミは生粋の壊し屋だ。

二匹目のドジョウを探せ！

今回のテーマは『3Dシューティング』。3Dというとポリゴンのイメージが強いかもしれないが、実は歴史のあるジャンルなのだ。

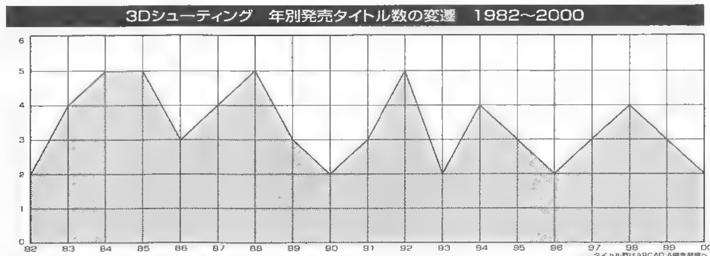
3Dシューティング

3Dシューティングは、奥行きがある視点と敵を撃つ要素があるタイプの作品。その中でも、自機が移動できるものと定義した。移動できない作品はガンシューティング、レールシューティングと呼ばれるジャンルになる。こちらも機会があれば取り上げたいと思う。また、ステージの一部に3Dシューティングが取り入れられている作品もある。90年セガ／ウエストンの『オーライル』などがこれにあたるが、こういう場合はゲーム全体の比重を考えて判断させていただいた。なお、LDゲーム（※1）も含めていない。

フルポリゴンの3Dシューティングは90年代に入ってからだが、視点が3Dの作品、3D演算を施した作品は80年代初頭にあった。元祖と目されるのは82年セガの『サブロック3D』と『ズーム909』。前者は偏光グラスを装着してプレイする海戦もので水上と水中の移動が可能。後者は3DスクロールのSFものだ。

80年代中期には、ドライブに並ぶ大型筐体作品の代名詞という感もあったが、作品数自体は大きな波がないまま現在に至る。強いて言うならセガ『アフターバーナー』、ナムコ『エアーコンバット』などのリアルな空戦ものが王道になるが、このタイプの作品に人気があったのは、86年セガ『スペースハリアー』から89年タイトー『ナイトストライカー』あたりまでで、その後は93年ナムコ『サイバースレッド』や96年セガ『電脳戦機バーチャロン』タイプの対戦ものにシフトしていく。

3Dシューティング　年別発売タイトル数の変遷　1982〜2000



※1　レーザーディスクを利用したゲーム

3Dシューティング名作選

スターウォーズ（1983年／アタリ）



同名映画をモチーフにした作品。ベクタースキャンを使い、画面はワイヤーフレームで表現されている。デススターを破壊するのが目的。ライフ制。

スペースハリアー（セガ／1986年）



全方位にローリングするシートの動きと、幻想的な世界観が高い人気を得たセガ体感ゲーム第3弾の作品。敵弾は回っていれば当たらない。全23面。

アフターバーナーⅠ／Ⅱ（セガ／1987年）



前後と左右の揺れが独立して行なわれるダブルクレイドル筐体を使用したドッグファイトもの。『Ⅱ』ではスロットルレバーが付き、加減速が可能になった。

ゲー事典　ダメージ量、判定ともにとっても大味な『パーフェクトソルジャーズ』。友達と対戦をやると、その豪快さの影響でそこそこ盛り上がれるはずだ。昔の対戦格闘はドット絵師の想像力が最大限まで発揮されており、最新技術もかくやと言わんばかりの力作描画と出会えることも多々ある。君の血肉として、どんどんレゲーを消化・吸収してやるといいだろう。



宮本宏和（ミヤモト先生）
シューティング界きっての凄腕スコアラー。しかし、新しいゲームはジャンルを問わずプレイする（最初だけ）。アルカディアバイト軍団のリーダー格。今年の1月19日、28歳になりました。



堀越健太（ケンタ）
今年社会人1年生（総合商社勤務）の23歳。親の都合で高校二年からオーストラリアへ行く。大学を卒業した今年、日本に帰国した。英語は堪能だが、独特のオーストラリアなまりあり。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'sバーチャルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボしじみ

第八話：次なる世界へ

こんにちは、健太です。全国大会の店舗予選に出場し続けた僕は、その最終日に最大のチャンスをゲット。相手は関東臥龍館のウルフ使い。勝負はもつれにもつれて最終ラウンド。泣いても笑っても、これですべてが決まるんだ!!

激闘の結末

ファイト、ファイブ、レディ……

2－2になるまでの4ラウンドで、僕はこの『重爆（じゅうばく）』という人のクセを少しずつ把握していった。まず、ガードが堅いということ。こちらが有利な状況で投げにいったとき、投げ抜けこそされるが打撃でつぶされることはほとんど無い。また、中間距離から攻め込んでくるときはローキックなどの下段が多いようだ。

大丈夫、いつも通りのプレイをしていれば勝てる。僕は自分にそう言い聞かせ、最終ラウンドに臨んだ。

……しかし、最初にアドバンテージを奪ったのは、相手の方だった。しゃがみパンチをくらってとっさに避け投げ抜けを入れたところに、遅らせたヒザがヒット。コンボで体力の三割程度を失ってしまう。

その後は、けん制技の応酬が続き、お互いの体力が少しずつ減少。気付いたときには、僕が残り三割、相手が残り半分。最大のチャンスがやってきたのは、その直後だった。

ガッッ！

ヒザをガードした僕。すかさずそこにワンインチブローで反撃する。さすがにこれは抜けられまい！

ドン！バスッ!!ベチッ

しかし、投げた直後、冷たい汗が首筋を伝う。サッカーボールキックで追加ダメージを決めたまではよかったが、そこはすでにリング際。起き上がり蹴りをくらって一回読み負けたら終わりじゃないか！

しかし、極限まで分泌されたアドレナリンが、時の流れを止めた。

「お、起き蹴りが見える……！」

ウルフから繰り出される起き上がり蹴りは、確かに中段。ホントは見えてなかったのかも知れないが、はたして僕はそれをガードした。

ガッッ！

「ティレイだ！」

パンパンドン、**まっ!!!ドウッ!!**

ケィ、オゥ

一瞬、目の前が真っ白になった。

あれ？　勝ったの……かな？

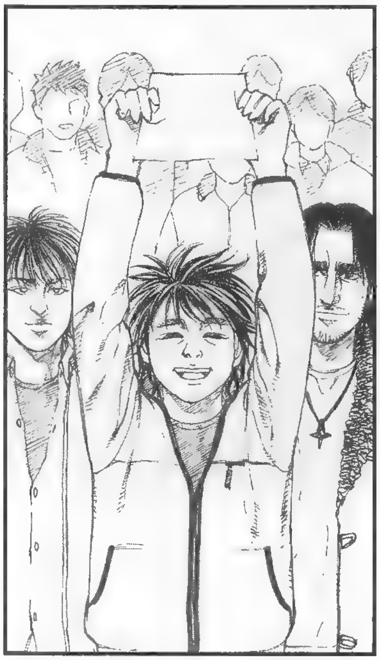
「おい、ケンタ！　ウハハ、すげえじゃねえの、最後のライトニングストレート!!」

「おみそれしたよケンタくん。あの緊迫の場面で、きっちり反撃を決めるとはね！」

「いや、もう夢中で……」

「ほら、賞状、賞状！　店員さん待ってるぜ」

『WINNER』の文字が入っている賞状を受け取って初めて、僕は実感した。僕は……勝ったんだ。



それからのこと

「ちーす。今日も寒いっすね～」

あれから一ヵ月。僕は十段に昇格し、ツムジ丸さんのサブキャラと小覇王争奪戦（※1）を楽しむ毎日です。サブキャラだけに、それなりに勝てるから、楽しいんだよね。

「やあ、ケンタくん。今日もバチャっ子でいっぱいだよ」

バーチャの筐体付近を見ると、黒山の人だかり。そう、ツムジ丸さんを倒すために、連日たくさんのプレイヤーが押し寄せてるんです。

「うわ～、ホントだ」

「まあ、全国ベスト4だしね」

「またまた。テツさんもエリア大会は勝ち抜いたじゃないですか」

あの後行なわれたエリア大会で、ツムジ丸さんとテツさんは勝ち残り、全国大会へ出場。テツさんは残念ながら一回戦で負けちゃったけれど、ツムジ丸さんが準決勝まで勝ち進み、会場を大きく盛り上げたってわけ。え？　僕はどうだったんだって？　エリア大会の二回戦で、**十段のジャッキーに負けちゃいました**。まあ、僕的には満足かな。次また頑張ろっと。



おおおお

「お、ツムジ丸が負けたみたいだ」

「ちぇ、負けちった。おいテツ、次はお前がやってこいよ」

あ、そうそう。臥龍館（がりょうかん）のメンバーはというと、ボスの伯符（はくふ）（ラウ）がエリア大会で身内相手に轟沈。んで、実質的なエース格のアキラ使い『村正（むらまさ）』が全国一位で最高ランクでした。

「そうそうケンタ。ウチの店も、明日バージョンCに入れ替わるぜ」

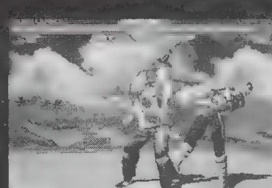
「え？　バージョンC？」



ツムジ丸のVF講座

最近の格闘ゲームって、ゲームバランスを再調整したマイナーチェンジ版が出ることが多いよな。こうなったときに、気になるのは自分のキャラの強さ。最初に見たときは、ほとんどの人がケンタみたいに弱体化要素を気にしてしまうもんだ。でも、そんなネガティブな思考をいつまでも持っていると、せっかくの強化点を見逃しがちになる。こういうところを先に見つけてこそ、スタートダッシュを図れるってもんだぜ。このキャラの未来はオレが切り拓く、くらいの気合いで臨むことが重要だな。

あ？　お前のキャラは強くなったとこはっかだって？　ウハハ、まあたまにはそういうこともあるわな。



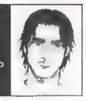
バージョンCでは、これまで使われていなかった技がちと強くなってたりする。そのへんを見逃してたんじゃ、お話にならないぜ。

3Dミニ講座
※1：小覇王の称号は一度でも十段に負けると取られてしまう。※2：ジャッキーの⇨Ⓟ+ⓀⓅのこと。性能的に惜しい技。※3：ジャッキーの⇦Ⓚ+Ⓖ。空中で当てると大ダウン攻撃が狙える。
※4：永久パターンの略。格闘ゲームの場合、永遠にコンボが入ること。※5：ジャッキーの特殊移動技。バージョンCでは、派生技に素早くつなげられるようになった。

若林哲也（テツ）
26際。バーチャ2時代から有名で、全国でも5本の指に入る凄腕のアキラ使い。かつては東京最大勢力を誇る『関東臥龍館』のメンバーだったが、館長の伯符との確執により脱退。現在はアルカディアチームに所属。



篠崎高志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘を担当する28歳。ミヤモト先生と同級生であった高校時代は、いろいろ悪さをしていたとか。バーチャを1からプレイするカゲのスペシャリスト。天然系？



新生ジャッキーに乾杯？

カポーン。

「う～ん、ニューバージョンかあ。やっぱ、けっこう変わるんだろうなあ。やっぱ弱体化しそうなものっていえば、やっぱビートナックルなのかな。あの技は素人さんにウケが悪いから、まあガマンしてやるか」

家に帰った僕は、風呂の中で新生ジャッキーに胸を膨らませていた。

「んで、僕的に強くなりそうな技は……あれだ、**ぷぅはぁってやつ**」

ぷぅはぁってのは、チョッピングレフトコンボ(※2)のこと。僕の密かなお気に入り技だ。

「まず、空中で一発目を当てると、たたき付ける点はこれまでと同じ。んで、ここからが違うぞ。二発目がバウンド中にヒットすると、相手がすごく高く浮き直すっていうのはどうだ？」

それを想定した僕は、さっそく空中コンボを想像攻略。

「さらに軽量級には、浮き直したところにスピンヒールソード(※3)から大ダウン攻撃なんて入っちゃったりして！」



ここまで考えたところで、僕はすごい事に気が付いてしまった。

「あれ？　スピンヒールが入るってことは、ぷぅはぁがもう一回いけるんじゃあ……」

バージョンC、早くも永パ(※4)発覚⁉　やべえ、僕の発見がバーチャ4を終わらせてしまうのか……！

「健太、いつまでお風呂入ってるの？　のぼせるわよ」

「はあ～い」

ちぇ、まだまだこれから可能性が広がるってのに。まあいいや、明日に備えて、今日は早く寝よっと。

Xデー到来

ニューバージョン入荷のその日、僕は仮病を使って会社を早退し、午後イチでアルカディアに駆け込んだ。

「ツムジ丸さん、バージョンCはどうっスか？」

「おいケンタ、早すぎだぞ」

「えへへ、まあ、まだ有給は余ってますしね。こんな一大イベントの日に、定時なんて待ってられませんよ」

「……まあいいや。とりあえずやってみろよ」

うし。さっそくチョッピングレフトコンボを……。

ガイ～ン！　ぷうはぁ！

「ちぇ。ちっとも浮き直さないや。期待外れだなあ」

ビシュ！

「あれ？　ビートナックルが背中側に避けられたような……」

ボフゥ！　ベシ！

「な、なんだ？　僕のワンインチブローが、ちっとも減らないぞ！」

バイーン！

「ミドルスピン、威力低っ！」

予想とは大きく外れたジャッキーの変貌に、僕はすっかり意気消沈。

「ツ、ツムジ丸さあん！」

「あん？」

「僕のジャッキーがかくかくしかじかで……。これじゃ勝てませんよ！」

「オイオイ、その答えを出すのは、まだ早過ぎねえか？」

そんな会話をしているところに、テツさんが登場。

「おうテツ。ケンタが予想通りネガティブ君になっちまってるぜ。ちょっと何か言ってやれよ」

「まあ、最初はしょうがないよ。これまで自分を支えてきた戦法が使えなくなってるわけだしね」

「ほらほら、でしょ～？」

でも、言葉と裏腹に、テツさんはあまり僕の意見に同情的ではないようだ。その表情には、いつもにはない翳りが見える。

「おいケンタ、ちょっとテツと対戦してみろよ」

「それだ。やろうよケンタくん」

「は、はい……」

ファイト、ワン、レディ……

結果は、いつも通り僕の負け越し。だけど今回重要なのはそんなことじゃない。そう、アキラにも弱体化要素が数多くあったのだ。馬歩衝靠（まほしょうこう）が避けられたり……、虎撲（こぼく）からのコンボが減らなくなってたり。

「テツさん、アキラもキツくなってたんですね」

「まあ、そうだね。でも、実はあまり気になってないんだ」

「どうしてですか？」

「事故みたいな馬歩や虎撲でハイ半分、なんてのがなくなって、お手軽に勝てなくなっただけでしょ？　俺は逆に、ここからがウデの見せどころって考えてるわけさ」

ガーーン

「分かったか、ケンタ。技が弱くなったとか言う前に、新天地での戦術を模索する方が先じゃねえのか？」

僕は何も分かっていなかった。そうだよ、まだ何も努力をしてないじゃないか。

「それに、ジャッキーも弱くなったとこばっかじゃないしね。ホラ……」

テツさんが指さした筐体を見てみると、八段のジャッキーが怪しい動きをしている。え？　なんかスライドシャッフル(※5)から技が出るの早くない？　しかも、ショートスライドシャッフルなんか、移動無しで技が出てんじゃん！

「まだまだ研究の余地はありそうだな、ケンタ？」

スピニングキックを避け対策に使って、そこから居合い蹴り一閃！　よろけを狙いつつ、ガードさせても有利だから……**こりゃあ、いける！**

「ダメだ、コイツ。もう妄想の世界に旅立っちまいやがった」

「まあ、何にせよやる気が出てよかったよ。ツムジ丸だってそう思ってんでしょ？」

「ウハハ、違いねえ」

断末魔コレクション



おう、ツムジ丸だ。言い訳をスマートに言えるかどうかってのは、時として自分のメンツを保つための重要なファクターである……ってのはちと言い過ぎか？　何か前号と言ってることが逆だな。ウハハ。

お前、○○より強えよ！

ネガティブ指数（56.8%）

○○には、相手と同じキャラを使う有名プレイヤーの名前が入る。一見、相手の強さを褒めちぎっているように見えるが、実はそうじゃねえ。自分は○○に勝っているというアピールであったり、○○より強いヤツだから負けるのもしょうがねえ……てな主張だったりすることが多いんだ。でも、表面上はかなりスマートだよな、コレ。



次回予告

次号、関東臥龍館との勢力争いに変化あり。アルカディア周辺のチーム勢力分布に再編の波が押し寄せる！　どうなる、「しゃがむ青年隊。」？

今日のケンタ
§KENTA§　十段
2748勝　2132敗　勝率56%


Singing Canary
18禁ボーイズラブADV
少年達の病棟
しょうねんたちのびょうとう
完全版近日発売予定！
http://www.s-canary.com/

レインソフトウェアの野望!!

ウィンドウズPCとアーケードが合体!?
A-connectとは何か?

「アーケードの筐体にパソコンをブチ込み基板でつなげる」そんなムチャな企画を立ち上げたメーカー、それがレインソフトウェアだ。この基板が起こす波紋や、いかに!?

嵐を呼ぶ基板

レインソフトウェアの新基板「A-connect」は、中継基板としてパソコン(ウィンドウズ)をアーケード筐体につなぐシステムである(図参照)。これによって、ソフト側でインカムシステムさえ構築すれば、パソコンゲームをそのままアーケードに移植できるようになるのだ。

どのような経緯で、このようなシステムを思いついたのだろう?

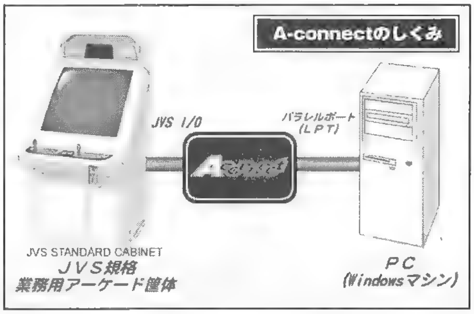
「アーケード好きの美少女ゲーマーで、パソコン組み立て好きなら、誰でも思いつくアイデアではありますね。弱小ソフトメーカーである我々が新規にアーケードに参入するには、コレ以外の方法を思いつかなかったのです」

レインソフトウェア代表取締役の大月氏は、こう語る。では、参入のしきいを下げることで、どのぐらいのレベルからのゲーム制作が可能なのだろうか。

「極論、一人でも可能です。個人(同人)であっても、意欲とアイデアさえあれば、開発からマーケティングまで当方でサポートいたします。現在アーケード化の開発を行なっている同人の縦シューもあります。我もと思わん方は、ぜひお問い合わせ下さい」

4畳半で開発したゲームがアーケードを席巻する。そういう時代が、すぐそこまで来ているのかもしれない。

A-connectのしくみ



麻雀 DOUBLE RONDE

©RAIN SOFTWARE

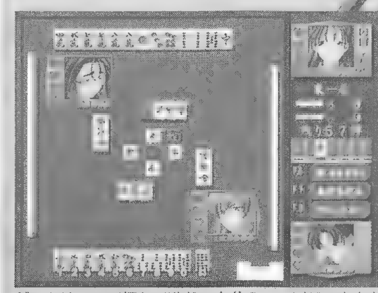
三人の美女とコンビ打ち

上で紹介した「A-connect」を使用した脱衣麻雀ソフトが、この「麻雀DOUBLE RONDE」だ。

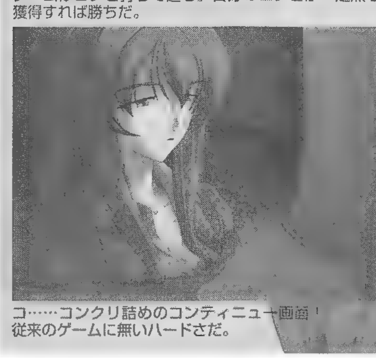
このゲーム、雰囲気は普通のアーケード麻雀ゲームとはかなり異なる。ハッキリ言うと「暗い」「シブい」。ただよう悲壮感は、下のコンティニュー画面を見てもらうとわかるだろう。

ゲームは、今流行りのコンビ打ち。この春は、コンビ打ちの緊張感に浸るのもいいだろう。





ゲームはコンヒ打ちで進む。自分のコンビが一定点を獲得すれば勝ちだ。



コ……コンクリ詰めのコンティニュー画面!従来のゲームに無いハードさだ。

生首シューティング登場!?
Tomak The Shooting!(仮)

一部で話題となり、日本語版の発売も春にサンソフトより予定されている生首育成ゲーム「Tomak」。そのシューティングが開発中との仰天の情報が入ったぞ。

※画面は開発中のものです。

生首は突然に

昨年、一部にカルトゲーとしてその名を馳せた、韓国Seed9社の生首育成ゲーム「Tomak」。その新作として、シューティングゲームが発売されることが明らかになった。そして、このシューティングゲームも「A-connect」を通して、アーケードでプレイできるのだ。



近所のゲーセンで、生首が空飛ぶ絵を見る日も近い!?

ゲー事典　生首育成ゲーム「Tomak」の日本版も、この春サンソフトからの発売が予定されている。興味がある人は遊んでみて、今春に生首三昧の生活を送ってみるのも良いだろう。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態 アーケーダー・ネオ

電界　接続



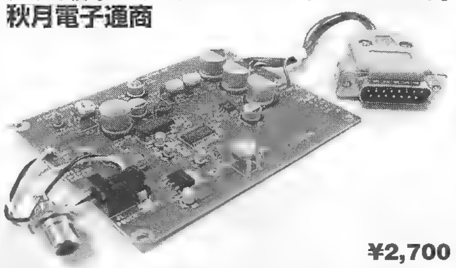
第26回　Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

『業務用モニタや筐体にビデオをつなごう!!』

業務用モニタや筐体が決して小さくないスペースを占有しているのに、ゲーム基板で遊ぶときしか役に立たないことに、えもいわれぬ不満を感じている人は少なくないはず。今回は、そんな不満を少しでも解決すべく、業務用モニタや筐体にビデオをつなぐ方法を紹介していこう。筐体で見るビデオはまた格別の味わい!?

筐体にビデオをつなごう!!

「ビデオ信号→アナログRGBコンバータVer.2ユニット」
秋月電子通商



¥2,700

http://www.akizuki.ne.jp/

概略を知る

業務用モニタや筐体（以下業務用モニタ）には、RGB入力端子しか付いていないので、ビデオをつなごうとするならば、ビデオ信号をRGB信号に変換するRGBコンバータが必要になる。

RGBコンバータは高価な業務用から簡易型まで何種類かあるが、今回は最も安価な秋月電子通商の「ビデオ信号→RGBコンバータVer.2ユニット」（2,700円）を使った例を紹介しよう。これは完成品なので自分で組み立てる必要は無いが、基板ムキダシでコネクタなども付いていないので、若干の加工は必須だ。

このRGBコンバータはバッファアンプ付き出力とバッファアンプ無し出力の二つ出力を持っている。

使用するモニタによっては、どちらでも映る場合がある（ナナオ製14インチ）が、一般的な業務用モニタ（ナナオ製25インチ）の場合、バッファアンプ付きの方でないとうまく映らない。

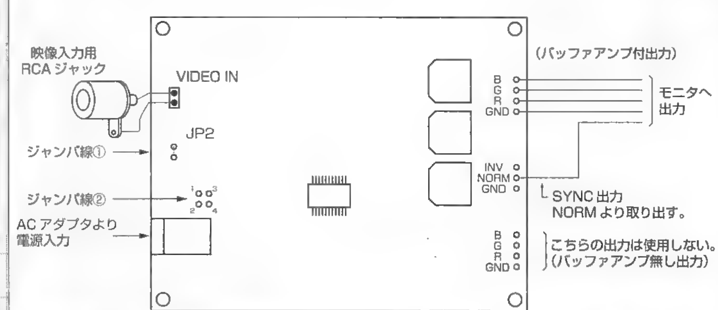
一般的なRGBコンバータはパソコンモニタなどに接続することを前提に作られているため、業務用モニタに接続する場合は、RGBアンプを追加するか、モニタの感度を最大にしてどうにか鑑賞に堪える場合が多いのだが、このバッファアンプの出力はかなり高く、追加のRGBアンプを接続することなく明るい画面が得られた。

この製品は、東京・秋葉原の秋月電子通商の店頭で購入できるほか、上に紹介したURLで通販しているので、秋葉原へ足を運べない場合でも入手可能だ。

コンバータ基板の加工

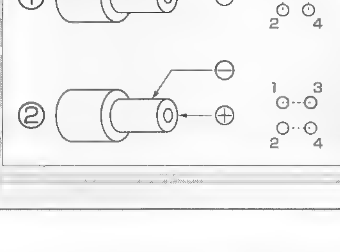
先述した加工の実際を説明しよう。業務用モニタに接続するのが目的なので、それに的を絞って進めていくと、要点は右に示した四つにまとめることができる。半田ゴテは必要だが、線をつなぐだけだ。

ユニット加工の要点	
1	使用するアダプタに合わせて、電源入力部をジャンパ線（短い適当な線）にて接続する。ACアダプタは8V～12Vのもので、DCジャックの形が合えば利用できる。
2	JP2をジャンパ線にて接続する（これを忘れるとノイズだらけの画面になるので注意）。
3	ビデオ入力部にRCAジャックを接続する。
4	コンバータ基板と業務用モニタとをつなぐコネクタを接続する。コネクタは使用するモニタに付いているものに合わせるのだが、JAMMAカードコネクタでもいい。



ジャンパ線①について

使用するACアダプタのプラグ極性に応じて、ジャンパ線の接続方法を決める。つなぎ方が変わると極性が逆転するのだ。



モニタへの出力について

RGB出力は図の通り二つある。使用するモニタによってはどちらでも映る場合があるが、業務用モニタに接続する場合図に示す側の方がうまく映る。SYNC出力も同じく図に示す方しか映らない。

ACアダプタについて

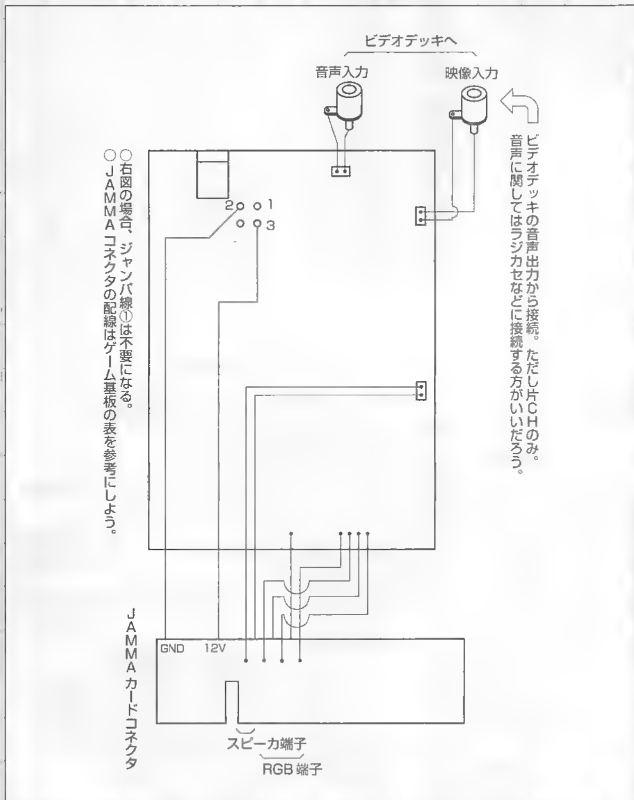
この製品にはACアダプタが付いてくる「場合がある」。筆者が購入したものには付属していた。しかし、ACアダプタのプラグとコンバータ基板のDCジャックが合わず、結局交換する必要があった（苦笑）。

ゲー事典　**お便り募集中**……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

JAMMAコネクタ経由で筐体に接続

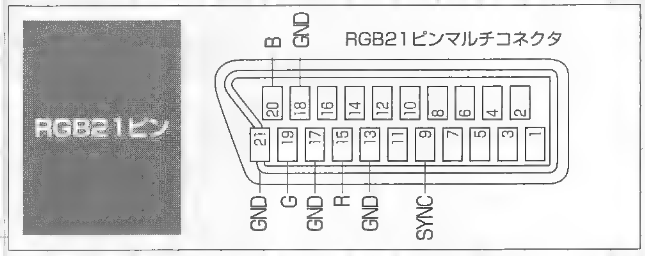
筐体に接続する場合は、JAMMAコネクタ仕様にするのがいいだろう。その場合は、先述した加工方法とはちょっと違うことをする必要がある。詳しくは下図を参照してほしい。

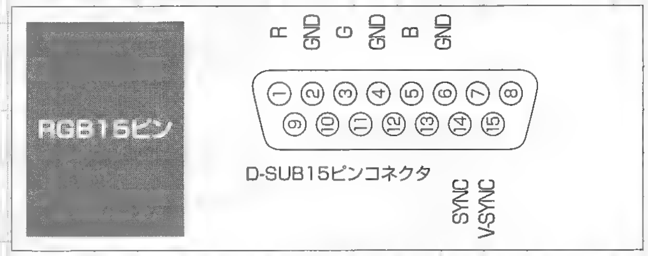
JAMMAコネクタ仕様にすればACアダプタが不要になる代わりに、当然のことながらJAMMAカードコネクタが新たに必要になる。RCAジャックと同時に入手しておこう。



各種業務用モニタに接続

ユニットの準備が整ったら、いよいよ接続。ここで、ページ当初から繰り返し使ってきた「業務用モニタ」というものについて補足説明しておこう。「業務用モニタ」とは、筐体に使われているモニタを取り出し、それを木箱などに入れて、基板屋さんがプレイヤー向けに売っていたものだ。キョーワインターナショナルが作っていたが、同社の撤退に伴い最





近は入手が困難だ。持っている人は大切にしよう。

「業務用モニタ」には、RGB21ピンコネクタや、RGB15ピンコネクタが使用されていることが多い。

なお、上図には空き端子が目立つが、業務用モニタの場合は、図の配線だけでOK(GND同士は全部まとめて1本にし、コンバータと接続)。

同期信号(SYNC)は、RGB21ピンコネクタでは9ピン、RGB15ピンコネクタでは14ピンに入力する。RGB15ピンコネクタの場合、15ピンが垂直同期(V-SYNC)入力になっているが、ゲーム基板を業務用モニタに映す場合は接続不要。

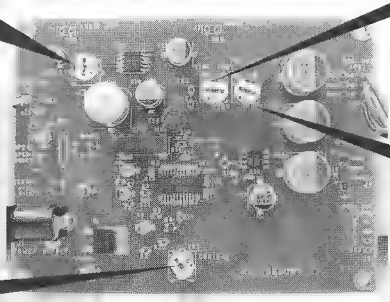
ただし、モニタ内に配線はされている場合があるので一応書いてある。

コンバータ基板の調整と使用感

コンバータ基板と業務用モニタの接続ができたならば、コンバータ基板の調整を行なうことになる。半固定ボリュームが4個あるので、それぞれ以下の通り調整する。半固定ボリュームの側には、基板上にVR1～VR4のシルク印刷があるので、それで判別しよう。

VR1
コンバータ基板の音声アンプを使用した場合のみ調整。これを調整することで、音量の大小を好みの状態にすることができる。

VR2
画面の明るさを調整する。画面が暗かったり、明る過ぎたりしたら、このボリュームを調整するといい。



VR4
画面の色合いを調整するボリューム。画面が不自然な色合いと感じたら調整しよう。人肌を目安にするとやりやすいだろう。

VR5
画面のシャープネスを調整する。画面がぼやけていると感じたり、画面がギラギラしていると感じたら調整してみよう。

不満点を挙げていこう。

色合い調整は、半固定ボリューム1個によるものなので、なかなか思った画質に調整することができない。というのが一つ。

画質調整をシャープ側にすると、画面がざらざらになるのも不満点。18インチ程度ならあまり気にならないが、25インチでは結構つらいかもしれない。

きつい原色や、濃い黒色が表示された場合、色がにじんだり、つぶれたりする場合があるのも、結構気になる。一般的なテレビは、その時々の画面の明暗に対し、自動的に画質を調整する機能がある。RGBコンバータと業務用モニタの組み合わせの場合、そのような機能は当然無いので、当然の結果なのだが。

加えて、ゲームをしたり、ビデオを見たりする度にモニタ側の調整が必要なので、普通のテレビと比較して使い勝手が悪い。

……などと、いくつも不満点は挙げられるのだが、価格を考えれば十分な性能だし、見られなかったものが見られるようになるというのは非常に大きい。買いの一品といえるだろう。

モニタの調整方法については、次回掲載予定だ。こうご期待!!

ゲー事典 担当編集の部屋にテレビが無くなって久しい。家人に超大型テレビを取られ、残ったセコいテレビも故障。残ったのはX68000用のモニタだけだった。しょうがないので、秋月電子通商で以前売っていた「ビデオ信号→アナログRGBコンバータキット」を組み立てて、X68000用のモニタにビデオをつなぎ、しのいだのである。今はアップスキャンコンバータだけど。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1998年／平成10年

タイトー

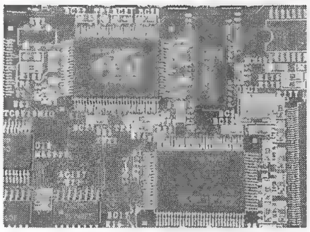
サイキックフォース2012

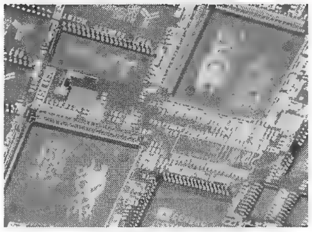
- 開発元　タイトー
- 発売元　タイトー
- ジャンル　3D格闘ゲーム
- 操作系　8方向レバー+3ボタン

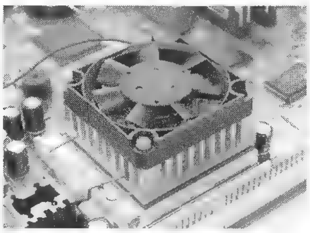
システムボード	TAITOWOLF SYSTEM
CPU	PentiumMMX200+Z80
サウンド構成	ZSG-2+ZFX2(ZOOM製)
表示色数	カラー
スペック	JAMMA規格 ±5V/+12V電源&拡張ACアダプタ

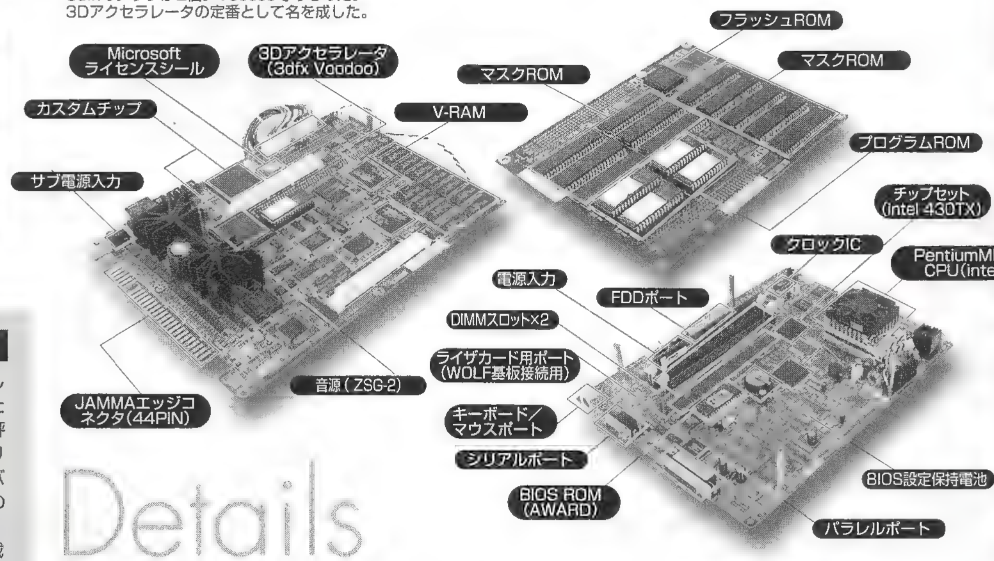
一代限りで消えたハイブリッド基板

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp


タイトーのPS互換基板FX-1にも搭載されている音源ZSG-2。すごく音がいい!!


3dfxのチップが2個。Voodooそのものだ。3Dアクセラレータの定番として名を成した。


intelのPentiumMMX200。基板上のジャンパをいじると、233MHzで動作するとか。



用語解説

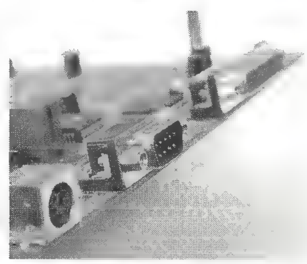
Voodoo：PC用の3Dアクセラレータとして、97年当時唯一無二の地位を確立したのが3dfx社のVoodoo。その性能には定評があった。VoodooはVoodoo5までシリーズを重ねたが、2000年の12月ライバル会社のNvidiaに買収されて、その歴史の幕を閉じている。盛者必衰を見る思いだ。

ZOOM：TAITOWOLF SYSTEMに搭載されている音源は、ZOOM社のZSG-2。TAITO FX-1にも搭載されていた音源で、大変素晴らしい音色を奏でる。いっしょに搭載されているZFX2は、エフェクターの役割を果たすものと思われる。ZFX2は同社のエレキギター用エフェクターにも採用されているチップだ。TAITOのシステム基板は、かのZUNTATAを擁するだけあって一味違う作り。TAITOは、TAITO F3にシンセサイザーメーカーの名門ENSONIQ社製音源を採用した実績もある。

Details

HARDWARECHECK

主基板はPC/AT互換機用を流用。これに、TAITOWOLFの本体ともいうべきTAITO製基板とROM基板が加わり、計3枚で構成されています。CPUスペックは66*3のPentiumMMX200で、RAMはDIMMタイプにかかわらず、16MBとなっています。今見るとたいそう貧相ですが、当時としても既に貧相でした!?　3D描画用に、3dfx社のVoodooを積んでいる点が大きな特徴です。搭載するOSは、Microsoft社のMS-DOSとのこと。


手前からPS／2、シリアル、パラレルの各ポート。PCそのままだ。

君は知っているか？

ＰＳ基板で作られた前作から２年後に発売された、一部熱狂的なファンが存在する３Ｄ格闘ゲームの続編です。３Ｄといってもバーチャファイターのソレとは異なり視点が３Ｄで、キャラクターの動作の自由度が高いというのが特徴でしょう。

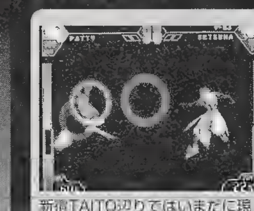
インストにも「３６０°」の文字が大きく入っており、知らないと「３６０°」という名前のゲームと思ってしまうほどです。

また飛び道具にバリアと用意されているアイテムは多く、ハマリ要素は十分そろっているのではないでしょうか？

また新品基板には派手なＰＯＰや攻略豆本などが同梱されており、基板マニアの収集欲をそそる物となっています。

また基板外箱史上（どんな歴史だ!?）初めて外箱にカラーのタイトル印刷シールが貼られ、「なんだこりゃファミコンソフトかいな？」と思わせる一面も。

ちなみにＪＡＭＭＡ規格では電源が十分でないせいかＡＣアダプタまで付いていました。不安は的中し、数年後には故障続出の基板となってしまいましたとさ。


新宿TAITO辺りではいまだに現役タイトル。熱過ぎて逝ける!!

ゲー事典　当時は「この基板がジャンクになったらこれでPC組んでみたいね！」なんて言ってましたが、今では見向きもされないマザーボードとなってしまいました。基本的に横置きPCのタイプなので各種カードが刺さるライザカードが必要なのですが、マザーボードのこのバスからタイトーのJAMMA基板へ接続されちゃってます。（袴田）

全国ゲームセンターイベント準備会

イグゼクスに向け、ギルティファンのための団体「GIG」発足！ デビューイベントも決定!!

GGXXの発表を受け新団体が発足する。その名もGIG（Guilty Ism Group/ギグ）！ アテナ杯を運営したスタッフによるGIGは、全国大会はもちろんGGファンのために新しい企画を仕掛けていくらしいぞ。発足記念として、3月31日に茨城で最後の公式GGX大会を開催するぞ。

〔G-IZM開幕戦 GGX3on3大会〕

【開催日時】 3月31日 13時　エントリー締切12時　**【開催場所】** アイアイ駅南店　茨城県水戸市
【ルール等】 チーム内同キャラクター不可
※GIG開幕戦を記念して大会後にGGXXを一足先に体験できるかも……？

【問い合わせ先・開催場所】
アイアイ駅南店　茨城県水戸市桜川1-4-10　1029-221-1001

ヴァンパイアセイヴァー名古屋大会 ～Vampaire Savior Fonal Seesion～開催

昨年夏の新宿、秋の京都で盛り上がりを見せたセイヴァー大会が名古屋で行なわれる。電脳雑伎団・風月ルイ氏の主催によるこの大会は、地の利を活かし関西および関東から現役プレイヤーが集結するであろう。セイヴァー頂上決戦にぜひとも参加しよう！

〔ヴァンパイアセイヴァー名古屋大会～Vampaire Savior Fonal Seesion～〕
【開催日時】 3月23日　21時　エントリー20時～
【開催場所】 ユーファクトリー豊明店　愛知県豊明市三崎町丸の内1-7
【大会概要】 1on1をメインに2on2などの大会を企画、フリープレイサービスもあり
【ルール等】 2本先取トーナメント制　ゲームスピードはターボ3固定　18才未満不可　当日受付のみ
【問い合わせ先】
電脳雑伎団　大会HP■http://isweb17.infoseek.co.jp/play/taw-ring/vsfs.html

餓狼群集結！ 第3回MAX杯・餓狼伝説SP大会開催

発売から8年以上を経ても、根強い人気の餓狼伝説SP。「面白いモノはいつになっても面白い」と盛り上がっているこの機を逃すな！　MAX杯も3回目を迎え、関西・四国からの参加も決定している。全国大会へつなげるためにも多くのプレイヤーの参加を待っているぞ！

〔第3回MAX杯・餓狼伝説SP大会〕
【開催日時】 4月14日　14時　エントリー当日のみ13時まで　**【開催場所】** 秋葉原 Jゲーム
【ルール等】 2on2（二人一組タッグ形式）　1勝1敗の場合は敗者の対戦で決着　参加無料

【問い合わせ先】
MAX　大会HP■http://home.att.ne.jp/sun/garousp-max/
メール■garou_max@yahoo.co.jp

PS2「鉄拳4」発売記念！ 鉄拳広島春祭り・中国地区最強位決定戦

昨年12月に続き、今度は春の中国地区鉄拳祭だ。中国地区4県のナムコ店舗で行なわれる予選を勝ち抜き、決勝に臨むのは誰だ？　そして冬祭優勝のM2氏は？　3月23日に明らかになる。

〔鉄拳広島春祭り・中国地区最強位決定戦〕
【開催日程】 予選3月9日開始　決勝3月23日 19時30分
【決勝会場】 プラボ五日市店　広島市佐伯区吉見園1-27　☎082-921-8576
【予選ルール】 各店上位3名が決勝へ　当日枠争奪戦もあり
【予選スケジュール】

エリア	開催日	開始時間	店名	住所	電話番号
広島県	3/9	19:00	プラボ東広島店	東広島市西条町大字寺家4757	☎0824-31-0180
	3/17	15:00	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6	☎082-222-8072
	3/17	15:00	プリッズ松永ベイボウル店	福山市柳津町1-4-10	☎0849-33-6201
	3/23	19:00	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27パレプレステージ1F	☎082-921-8576
鳥取県	3/16	18:30	プラボ鳥取店	鳥取市叶字八反田303-1	☎0857-53-6855
島根県	3/9	20:00	プラボ宍道店	八束郡宍道町大字佐々布208-12	☎0852-66-1433
	3/16	19:00	プレイシティキャロット島大前店	松江市学園2-28-8	☎0852-27-6428
山口県	3/15	20:00	ナムコランドメルクス宇部店	宇部市大字東岐波字横尾東1498-2	☎0836-59-0050
	3/16	20:00	プラボ徳山店	徳山市大字久米字西神女3219	☎0834-26-1927

ZERO3全国大会開催！ ULTIMATE ZEROⅡ～目指せ三冠王!!～

先月号で第一報をお伝えしたZERO3全国大会のルールを紹介。個人戦、勝ち抜け、団体戦の三冠タイトルを目指すサバイバル大会だぞ。3/30・31はビートラでZERO3！

〔ULTIMATE ZEROⅡ～目指せ三冠王!!～〕
【決勝開催地】 ビートライブ
【開催日時】 3月30日16時・個人戦、30日19時30分・勝ち抜け戦、31日11時・団体戦

【個人戦について】
- 予選枠は関東12枠、関西12枠、新潟3枠、当日4枠に梅原氏（予定）
- 決勝大会はA～Hまで4人トーナメントを8ブロック
- 決勝トーナメント抽選は各予選で代表権を取った順にクジ引き
- 各ブロックの勝者による8名のファイナルトーナメントで雌雄を決する

【団体戦について】
- エントリー締め切りは原則3月17日まで（当日受付もあり）、2人以上の参加であればOK
- 第4回大会で使用された通称「ビートラ方式」を採用

【勝ち抜けについて】
- 個人戦終了後に、野試合台を5台開放し、3台の1P側が関東専用、2台の1P側が関西専用とする。制限時間内で10連勝以上したプレイヤーは記録対象となり、最も連勝したプレイヤーには最大連勝記録者として表彰及び賞品の贈呈をする。

個人予選店舗

開催日	開始時間	店舗名	住所	電話番号
3/2	15:00	新宿スポーツランド西口	新宿区新宿3-26-2	☎03-3352-1637
3/3,17	15:00	南草津ジャングル	滋賀県草津市野路1-4-1	☎077-565-6404
3/10	14:00	京都a－cho	京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町	☎075-251-2333
3/30	13:00	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508

【エントリーおよび問い合わせ先】
ビートライブ　東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1　☎042-710-0508

鉄拳4 関東地区最強戦、今度は3月開催だ！

ナムコ関東地区恒例の「鉄拳4 関東地区最強戦」が1ヵ月に渡って開催される！　北関東、千葉、神奈川、東海、埼玉で予選を開催し、予選優勝者15名が3/31の決勝大会へ進出できる。もちろん招待選手も豪華！　参加賞・優勝賞品も用意してあるらしいぞ。春休みは鉄拳大会だ！

〔鉄拳4 関東地区最強戦〕
【予選日程】 3月2日～3月30日
【決勝日時】 3月31日　10時開場
【決勝会場】 津田沼サンペデック1Fセンターモール特設会場（千葉県習志野市谷津1-16-1 サンペデック内）
【ルール】 3本選手制、ステージはアリーナを使用する
【当日参加枠】　8名　12時30分～13時に受付
【予選スケジュール】

エリア	開催日	店名	電話番号	住所
北関東	3/3	プラボ前橋	☎027-223-7773	前橋市天川大島町3-3-6
	3/17	伊勢崎ナムコランド	☎0270-26-6750	伊勢崎市宮子町122-2
千葉	3/21	プラボ市原	☎0436-42-5695	市原市八幡海岸通1963-3
	3/23	ナムコランド幕張	☎043-273-3071	千葉市花見川区幕張町2-7701
	3/24	ナムコランドサンペデック	☎047-477-5192	習志野市谷津1-16-1 サンペデック店内
	3/30	プラボ花見川	☎043-274-2922	千葉市花見川区畑町2871-2-2
東京	3/9	プレイシティキャロット金町	☎03-5660-1715	葛飾区東金町1-42-5いとう屋ビル
	3/10	プレイシティキャロット駒沢	☎03-3424-5272	世田谷区駒沢2-1-1山国ビル1F
	3/17	プレイシティキャロット経堂	☎03-3427-3485	世田谷区経堂1-4-9
	3/24	プレイシティキャロット巣鴨	☎03-3943-6735	豊島区巣鴨1-15-1宮田ビル
	未定	プレイシティキャロット烏山	☎03-3309-1848	世田谷区南烏山6-5-15
神奈川	3/17	プレイシティキャロット伊勢佐木町	☎045-252-1164	横浜市中区伊勢佐木町3-95
東海	未定	プリッズ南浜松	☎053-442-7235	浜松市新橋町1927-2
埼玉	3/22	プラボ春日部	☎048-760-1016	春日部市大字小渕字前田201-1
	3/23	プラボ上尾	☎048-776-4379	上尾市柏座1-13-20　2F

※開催時間等、詳細は各予選店舗へお問い合せ下さい

GCN NEWS NETWORK

予選スケジュール決定！
今年の春は、ストⅢ3rdで熱くなれ！

GCN杯KOF2001　関西大会スケジュール決定！

関東に続いて、関西地区でもGCN杯KOF2001がスタートだ。3/3から毎週日曜に予定される予選会で決めろ全国大会！

【GCN杯関西KOF2001予選大会】

開催日	店名	住所	電話番号	担当者
3/3	ミルカトル加納店	和歌山市加納319-1	☎073-476-3033	木村
3/10	GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770	中村
3/17	ラモススタジアム	大阪府大東市住道1-2-22	☎072-871-3960	橋本・高橋

【決勝戦】　3/30　ラモススタジアム
【ルール】　・シングル戦　・ストライカーの使用による10割コンボは可
・一度設定したストライカーの振り分けは変更不可　・フォクシーの使用禁止

GCNストⅢ3rd大会予選スケジュール発表！

いよいよ3月からGCNストⅢ3rd大会が始まるぞ。すでに全国規模の大会に膨れ上がりそうなこの大会、まだまだ予選店舗が増えるかも？

【GCN杯ストⅢ3rd大会】
【予選大会】　3月2日スタート　全国22店舗で実施（スケジュールは右欄に掲載）
【ルール】　・2ラウンド先取　・シングル戦
・時間、体力はデフォルト設定

【ストⅢ3rd大会予選スケジュール】（開催時間は各店へお問い合せ下さい）

開催日	店舗名	住所	電話番号	大会担当者
3/2	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099	寺田
3/9	アミューズ浅羽	静岡県磐田郡浅羽町湊945-1	☎0538-23-8293	黒木
3/10	ゲームセンターチェリオ	福島県郡山市田村町徳定字下川原77-4	☎024-943-5552	吉田
3/16	ゲームプラザニューヨーク大船店	神奈川県鎌倉市大船1-22-6 2F	☎0467-44-0027	外崎
3/17	バーチャルK-5	岐阜市神田町5-17杉山ビル1F	☎058-264-8803	加藤
3/17	ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16 B1F	☎04-7144-5597	古畑
3/21	ミルカトル加納店	和歌山市加納319-1	☎073-476-3033	木村
3/23	チルコポルト和歌山店	和歌山市小雑賀 613-1	☎0734-31-2280	高橋
3/24	ゲームファクトリーマグマ川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1F	☎049-222-8839	高橋
3/30	チルコポルト前橋店	群馬県前橋市国領町 2-200-6	☎027-237-4234	高松
3/31	ラモススタジアム	大阪府大東市住道1-2-22	☎072-871-3960	橋本・岡本
4/6	GAME SOPT21	東京都新宿区西新宿1-15-4	☎03-3343-0010	山崎
4/7	ゲームサファリ穂積店	岐阜市穂積町馬場小城町1-93	☎058-326-6537	天野
4/7	ゲームビンゴ	千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F	☎047-395-2065	吉田
4/13	ゲームインみとや三河島店	東京都荒川区西日暮里1-37-17	☎03-3806-0019	亀井
4/14	GAME FORUM21	東京都東久留米市本町3-9-17 2F	☎0424-76-5657	新明
4/20	アミューズメントエース津田沼	千葉県船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918	峯木
4/21	GAME NEWTON	東京都板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766	松田
4/21	センチメートル	埼玉県草加市栄町2-9-15 ファーストビル 2F	☎048-931-7168	高橋
4/27	ファンファン本厚木店	神奈川県厚木市中町2-1-6	☎046-294-0166	富岡
4/28	MOM西葛西店	東京都江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737	加藤
4/29	ハイテクセガ金山店	愛知県名古屋市熱田区金山1-19-2	☎052-323-0121	菊地

GCNへのお問い合わせ先　代表　大山球一　Email■gcn@jcom.home.ne.jp　○店名・住所・電話番号をメールにてご連絡下さい。なお、携帯メールはご遠慮下さい。添付書類を読めるPCなどでお願い致します。

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■麻生アミュージアム（北海道）

◇ギター6th大会 1/5・10名
優勝：銀之助
2位 吉祥寺クマ　3位 F・M
◇ガンダムDXペアタッグ戦 1/6・8名
優勝：吉祥寺総帥&タイガーKGB（Sザク、ジム）
2位 ヨワイ&吉祥寺G-7　3位 ヨッシー吉祥寺&M・S
◇CvsS2大会 1/12・12名
優勝：佐藤（キャラ変更自由設定）
2位 M・S　3位 シンペー
◇KOF2001永久コンボ禁止大会 1/19・15名
優勝：ウラ技マシン666（キャラ自由）
2位 前野　3位 工藤
◇ポップン7ハイスコア戦 1/20・12名
[redacted]
2位 AM-Y　3位 藤森直之
◇鉄拳4大会 1/27・10名
優勝：村田憲政（ポール）
2位 なべ代表　3位 モンキー改

■札幌アミュージアム（北海道）

◇VO4大会 1/5・28名
優勝：華音遊撃隊（アルミ/ANGELAN治癒、ROKE/FEI-YEN PH）
2位 45組　3位 HIGEは放置
◇鉄拳4大会 1/6・8名
優勝：吉田（仁）
2位 GOH　3位 リチャード
◇KOF2001大会 1/6・15名
優勝：げっかい
2位 山村ゆーいち　3位 M・S
◇VO4大会 1/12・42名
優勝：08（シロー/RAIDEN 512E2c、ネル/VOXJ-500）
2位 いよう　3位 入江のへ
◇VF4大会 1/13・18名
優勝：ありがとう.com（ジェフリー）
2位 見習いあおいの六級半　3位 ちゃちゃ
◇ガンダムDX総当たり大会 1/19・8名
優勝：中の島キャッツウラキ&ナオキ
2位 GOP
◇VO4大会 1/19・38名
優勝：華音遊撃隊（ROKE/VOXJ-504、あるみ/TEMJIN707J+）
2位 上から来るぞ気をつけろ！　3位 ミスリル
◇スト III 3rd大会 1/20・8名
優勝：珍・豪鬼（豪鬼）
2位 木戸コウモン　3位 Cマン
◇鉄拳4大会 1/20・8名
優勝：キム（仁）
2位 リチャード　3位 AYU
◇VO4大会 1/26・44名
優勝：08（シロー/RAIDEN 512E2c、ネル/VOXJ-500）
2位 華音遊撃隊64～うぐぅ来訪者～　3位 (株)R S
◇VF4大会 1/27・23名
優勝：稲垣メンバー（シュン）
2位 五剣　3位 京田ジャッキー無職
◇VO4大会 2/2・42名
優勝：キスケ連隊キスケ隊（鬼帝/FEI-YEN PH、左ター坊/TEMJIN747A）
2位 ドリラー　3位 山下温
◇ガンダムDX総当たり大会 2/8・10名
優勝：負け犬スロッターズ

■クラブセガススキノ（北海道）

◇VF4エリア予選前々夜祭 1/12・15名
優勝：BOSS BLACK（ジャッキー）
2位 マジロ　3位 札幌ヤシ
◇VF4　3on3ススキノ杯 1/19・51名
優勝：松裏亜矢（ナイン/ウルフ、松浦亜弥/パイ、マジロ/リオン）
2位 あべちゃんのハワイ旅行　3位 ヒートクラブ

関東

■アイアイ駅南店（茨城）

◇第5回VF4エリア別2on2 1/26・34名
優勝：ヘラヘラヘラクレス（オモマスター/ウルフ、げっちゅ/シュン）
◇第6回VF4エリア別2on2 2/9・38名
優勝：握りまみれてD関西（ダイナマイト関西/アキラ、アングラー/ウルフ）

■伊勢崎ナムコランド（群馬）

◇第13回鉄拳4大会 1/20・13名
優勝：10連ポール（ポール）
2位 MS　3位 確変中
◇第14回鉄拳4大会 2/3・16名
優勝：涼超狼（リー）
2位 仙人　3位 アキラ

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇第10回週末VF4大会 1/5・14名
優勝：ウエスタンラリアット（アキラ）
2位 垂燗　3位 ぺし・御無礼
◇第11回週末VF4大会 1/12・12名
優勝：影くん（ジャッキー）
2位 スポポビッチ
◇全国大会直前強化T 2/1・19名
優勝：ウエスタンラリアット（アキラ）
2位 スポポビッチ　3位 花丸J

■BIG APPLE（埼玉）

◇第6回ガンダムDX大会 1/20・42名
優勝：チーム平八・改（グフ、Sザク）
2位 マジョッ子クラブ　3位 チームペ〇ク
◇第1回バーチャ大会 1/25・14名
優勝：竹野内豊（ジャッキー）
2位 キク　3位 錦王猛徳

■ゲームフジ船橋（千葉）

◇GGX2on2バトル17th 12/8・20名
優勝：ラグナロク廃人&イツキ（ミリア、カイ）
◇GGXシングルランバト01 12/15・26名
優勝：Kaqn（梅喧）
2位 マル　3位 KYO
◇GGXチームランバト01 12/22・18名
優勝：北辰、R.W、吉田（ザトー、紗夢、ヴェノム）
2位 万次、KEITA、kaqn　3位 KOH、悠樹、さんま
◇GGXチームランバト02 1/5・24名
優勝：田中&じんぱち&KOH（梅喧、ミリア、ミリア）
2位 u.h.a&yuJ&るぱん　3位 Ertal&マル&kaqn
◇GGXシングルランバト03 1/12・29名
優勝：kaqn（梅喧）
2位 エトライ　3位 吉田
◇GGXチームランバト03 1/19・24名
優勝：kaqn&KYO&さんま（梅喧、ヴェノム、ジョニー）
2位 KOH&悠樹&ネギ☆B-　3位 吉田&ソルきち&いでおん
◇GGXシングルバトル04 1/26・26名
優勝：カプンコ@姫萌え（ヴェノム）
2位 KOH　3位 R W
◇VO4月例ランバトmission.1 1/27・36名
優勝：FAIRAL&ZEROTH（共にアファームドJタイプA）
2位 ZENON&YUMINA　3位 IKADUTI&J O D

■アミューズメントエース津田沼（千葉）

◇ガンダムDX全国大会予選 2/3・22名
優勝：マスンガンズ（マー&ウォンチュー）
◇GCN杯 KOF2001予選 2/11・32名
優勝：Fortune（アンヘル、マリー、ヴァネッサ、舞）
2位 教授　3位 カズヤ

■石神井公園駅前センター（東京）

◇KOF2001大会 1/20・12名
優勝：高崎健吾（ウルフ、キング、紅丸、舞）
2位 濱川裕太　3位 半田貴志

■大久保アルファステーション（東京）

◇ガンダムDX2on2 1/13・36名
優勝：シンイチ&タケオ（ジム、Sザク）
2位 中尊兵&ダイバーダウン　3位 キッカワ&キタムラ
◇恒例スト III 3rd大会 1/27・8名
優勝：ピエール（ユリアン）
2位 杉作J太郎　3位 林

■プラネットギオ とかげ（東京）

◇ソウルキャリバー大会 1/20・15名
優勝：でかちょ（御剣）
2位 おさかか　3位 DNA
◇GGXゲリラ大会 1/20・11名
優勝：へっぽこ（闇慈）
2位 店員綾沼　3位 MCY
◇餓狼MOW大会 1/20・14名
優勝：京都狼（B.ジェニー）
2位 HK　3位 綾斎
◇スパ II X大会 1/27・18名
優勝：あけ おめ（サガット）
2位 ジャイアン　3位 かく
◇パワースマッシュ大会 1/27・16名
優勝：JOKER
2位 オッサンX　3位 いかゆうき
◇第2回ガンダムEX大会 1/27・8名
優勝：朱虎緋（ドルメル）
2位 EIN　3位 AYU
◇第14回月例GGX大会 2/3・29名
優勝：へっぽこ（闇慈）
2位 瑠　3位 K！
◇GANGAN行進曲月例大会 2/3・8名
優勝：EIN（シン）
2位 店員綾沼　3位 MCY

■GAME NEWTON（東京）

◇スト III 3rd 2on2 1/20・24名
優勝：板橋SF狂（ラオウ/春麗、メスター/ユン）
◇第4期スト III 3rdランバト総合ランク
優勝：ラオウ（春麗）
◇CvsS2ランバト総合ランク
優勝：ヌキ（N・リュウ、サガット、ブランカ）
◇第5期スト III ランバトVol1 1/19・20名
優勝：ルんぐ（エレナ）
2位 ラオウ　3位 浜

■立川ゲームオスロー第1店（東京）

◇第2回モンスターゲート大会 1/6・17名
優勝：フム
2位 セリス　3位 ミックス
◇第3回モンスターゲート大会 1/27・13名
優勝：アガーイ
2位 ビニボニン　3位 ドンツー

■立川ゲームオスロー5（東京）

◇第7回DDRガチンコ大会 1/20・16名
優勝：CAPTAIN
2位 とせ　3位 GGE

■GAME-FK2武蔵小山（東京）

◇第四回かれー杯 1/27・17名
優勝：真☆本八幡アキラ（アキラ）
2位 The Curry McMahon　3位 まずはカードを挿せ!!

■ゲームインみとや三河島（東京）

◇KOF2001 GCN予選 2/2・37名
優勝：イタウ（K'、K9999、舞、ロバート）
2位 ハレごろー　3位 極限愛
◇CvsS2ランバト5th 12/2～・16名
優勝：178&ハラモリ（同率首位）
3位 みつマンタイ長&まちい（同率3位）

■POWER STICK（神奈川）

◇第7回ガンダムDX武闘会 1/27・29名
優勝：ダイスケ（Sゲルググ、ガンダム）
2位 メイス　3位 ユダ

■パワースティック（神奈川）

◇第7回武闘会 1/27・29名
優勝：ダイスケ（Sゲルググ/ガンダム）
2位 メイス　3位 ユダ

中部

■プラボ新潟店（新潟）

◇第7回スト III 3rd大会 1/11・8名
優勝：東（ケン）
2位 iSO
◇第6回鉄拳祭 1/12・8名
優勝：セキ（仁）
2位 NO　3位 しらい
◇第6回CvsS2大会 1/25・12名
優勝：ジルオールM（ブランカ、豪鬼、ルガール）
2位 ヤマ
◇第5回VF4大会 1/26・8名
優勝：山のフドウ（カゲ）
2位 カゲ丸

■芸夢's ZONE（新潟）

◇東西対抗GGX大会 1/14・32名
優勝：北軍!!
◇晃最強雀士決定戦 1/27・16名
優勝：なまっち（チャップマン、シャモア）
2位 天
◇GGXランダムキャラ大会 2/3・24名
優勝：丸ケン
2位 ぱし　3位 EVO

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇ガンダムDX大会 1/3・12名
優勝：クン軍曹（ガンダム）
◇ZERO3ゲリラ大会 1/13・12名
優勝：超林夏須美（V・さくら）
◇GGX大会 1/20・19名
優勝：HIRO（闇慈）
◇ZERO3ばんNIGHT 1/25・24名
優勝：443（V・豪鬼）
◇スト III 3rdランバト 1/26
優勝：TKP（ダッドリー）

■ゲームメイト（新潟）

◇KOF2001大会 1月度
優勝：A-10
2位 サルキング　3位 ゲン

■ゲームインさんしょう新庄店（富山）

◇VF4 3on3チームバトル 1/30・30名
優勝：アカシヤ（あじさん/シュン、風雅/パイ、越中C/リオン）
2位 ハロー重田！１　3位 第二湯川 彰丸K、ちんや直場

■レィディビートル（長野）

◇VF4新春バトル 1/5・10名
優勝：KenG（ジェフリー）
2位 MGGT
◇ガンダムDX2on2大会 1/6・10名
優勝：ロンド・ベル（ガンダム、Sザク、ゲルググ）
2位 大轢轢動脱
◇VF4 2on2大会 2/2・16名
優勝：ダブルライダー（西沢&仮面ライダーKingV3）
2位 マー兄ツ！

■アミューズメントパークNASA（長野）

◇第6回ZERO3大会 1/13・17名
優勝：GFN長野の会長BAV（Z・ザンギエフ）
2位 長野ガイ　3位 N-H3
◇ガンダムDX2on2大会 1/27・16名
優勝：モゲタン&ベゲジェイ（ガンダム、ジム）
2位 フジタ&イトウ　3位 おしりふりふりせいの

■ミラクル静岡店（静岡）

◇新春DDR大会 1/5・17名
●スコア部門（1）
優勝：肉将軍@闇雅
2位 GMが体脂過激団　3位 MF
●スコア部門（2）
優勝：AKK@TRH
2位 DZR　3位 NOA
●パフォーマンス部門
優勝：目激DQN
2位 山岡死LAW@DDR上六組　3位 神次文
◇第1回KOF2001大会 1/13・18名
優勝：金子（紅丸、庵、アンディ、アンヘル）
2位 K9999　3位 T S

近畿

■ハイテクセガアビオン店（大阪）

◇GGX2on2大会 1/6・38名
優勝：野菜はムリ（えろでぃず/ディズィー、MSY/ジョニー）
2位 黄色ッポンホタル

■チャレンジャー堺東店（大阪）

◇第7回ガンダムDX大会 1/20・58名
優勝：ナラズクシ（デュオ&ユーキ）
2位 星努翔和田

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第17回ガンダムDX大会 1/5・18名
優勝：シヴァ軍幹部（長/ガンダム、中佐/Sゲルググ）
2位 天魁星　3位 サダヤス軍ユンとユリアン
◇第18回ガンダムDX大会 1/12・21名
優勝：アイドル連合軍（ビグマ/Sゲルググ、クワトロ大尉/ガンダム）
2位 シヴァ軍べつど→たい　3位 モンチッチーム
◇第19回ガンダムDX大会 1/19・22名
優勝：DRYな男（クワトロ大尉/ガンダム、ビグマ/グフ）
2位 セブンスターズ（再）　3位 サダヤス軍ユンとユリアン
◇第20回ガンダムDX大会 1/26・25名
優勝：シヴァ軍幹部(シヴァ軍・長/ガンダム、シヴァ軍・中佐/Sゲルググ）
2位 サダヤス軍ユンとユリアン　3位 K9999
◇第21回ガンダムDX大会・26名
優勝：オヤジ軍ヤンとユリアン(シヴァ/ガンダム、チコ/ジム）
2位 輝く季節へ　3位 スー・リーチャン小隊
◇第21回ソウルキャリバー大会 1/13
●個人戦・14名
優勝：百日紅DG（吉光）
2位 APP　3位 腰切りユダ
●チーム戦・16名
優勝：ドキドキ毛もリアル（MA2/吉光、パオパブ/リザードマン）
2位 ザ・ピース
◇第22回ソウルキャリバー大会
●個人戦・17名
優勝：赤ヴォルド（ヴォルド）
2位 パラダイス銀河　3位 第四香黒師
●チーム戦・15名
優勝：ミニシャイ（屋アイ/アスタロス、槌ののみ/ヴォルド、矢内剛/アイヴィー）
2位 ロングラブレター
◇第3回KOF2001大会 1/14・13名
優勝：K.I（レオナ、ラルフ、クラーク、ハイデルン）
2位 P　3位 後藤 真希
◇第4回KOF2001大会・8名
優勝：後藤 真希（京、テリー、舞、庵）
2位 リョウ

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇第3回KOF2001大会 1/5・14名
優勝：K.I（レオナ、ラルフ、クラーク、ハイデルン）
2位 K21　3位 ヒラタ
◇第1回スト III 3rd大会 1/12・8名
優勝：コナユウ（ケン）
2位 ウリ　3位 6
◇第2回VO4大会by毒ガス団 1/13・12名
優勝：クソスレ（ライデン、エンジェラン）
2位 シャナン　3位 なんとかターミナル
◇第6回VF4大会 1/19・8名
優勝：BRO（ジャッキー）
2位 ミッシェル　3位 フィルターキング
◇第4回KOF2001（ランダム）大会 1/26・9名
優勝：KAN
2位 シモヤ　3位 ツツキ

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇第2回VF4大会 1/13・12名
優勝：メガブレ君（葵・八段）
2位 チョコボー、天満調教
◇第4回ガンダムDX大会 1/27・22名
優勝：甲斐崎雅史&小西結稀（ガンタンク、ガンダム）
2位 松尾正太郎&松尾大輔

■アババ天神橋店（大阪）

◇第4回ガンダムT 1/7・14名
優勝：チーム三連スカ（ジム、ガンダム、Sザク、Sゲルググ）
2位 タケマーン軍　3位 師匠ブラブ
◇第7回KOF2001T 1/13・15名
優勝：フレディ（タクマ、K'、クラーク、庵）
2位 徳川家康　3位 エテボンゲ
◇第4回GGXトーナメント 1/19・8名
優勝：スラン@と～る同好会（ジョニー）
2位 浅原雄山　3位 と～る同好会会長
◇第8回KOF2001T 1/26・8名
優勝：りゅういち（紅丸、リン、ラルフ、メイ）
2位 ヒロキチ　3位 エテボンゲ
◇第2回ポップン7大会 1/27・12名
優勝：ぱあにん☆（302169pt）
2位 CAB　3位 NNA

■プラボAV'S店（大阪）

◇ソウルキャリバーT 1/5・19名
優勝：京橋真喜志（マキシ）
◇ソウルキャリバータッグT 1/19・20名
優勝：アルテナナイト&百日紅D・G（ナイトメア、アスタロス）

■コスミックプラザABC（大阪）

◇鉄拳4大会 1/13・17名
優勝：マツモト（一八）
2位 おらつー　3位 エビ
◇侍魂Wトーナメント 1/19・11名
優勝：Nすけ（半蔵）
2位 Super highway　3位 たかし

■三宮サンクス（兵庫）

◇VF4ランバト 1/6・16名
優勝：梅田ジャッキー（ラウ）
2位 二撃　3位 早川 早川 早川
◇鉄拳4大会 2/3・28名
優勝：おらつー（マードック）
2位 外道参上

■アルゴ（兵庫）

◇スト III 3rd大会 2/3・18名
優勝：ひこね（豪鬼 I 、ネクロ III、ヤン II）
2位 ケン
◇DDR4thランバト II 2/6・16名
優勝：sky
2位 Yuki　3位 Xine

■ミルカトル和歌山（和歌山）

◇オラタン5.66大会 1/19・14名
優勝：堕天使（エンジェラン）
2位 サイフ
◇ガンダムDX大会 1/20・20名
優勝：ごっちゃん、SYU（ガンダム、ゲルググ）
2位 イモコ/ダメ司令
◇GGX大会 1/26・21名
優勝：VR（ソル）
2位 TOO

中国・四国

■スーパーヒーロー倉吉（鳥取）

◇VF4山陰最強決定戦 1/13・50名
優勝：具志堅奈おか（ベネッサ）
◇第2回KOF2001大会 1/27・12名
優勝：ムサシ
2位 Koji　3位 Yo!!

■プレイシティキャロット島大前（島根）

◇第4回KOF2001大会 1/19・10名
優勝：松本
2位 ミハラ
◇オラタン5.4大会 1/27・10名
優勝：メボレオン（バトラー）

■スペースV1 廿日市店（広島）

◇第4回ガンダムDX大会 1/12・13名
優勝：ギーゴ副タイ長
2位 おっさん　3位 アフロ
◇第5回CvsS2大会 1/13・15名
優勝：ひぐち1号（ブランカ）
2位 辻ふみこと　3位 のりもと
◇パワースマッシュ2大会 1/19・11名
優勝：イワイワ
2位 なし　3位 バシ
◇第2回KOF2001大会 1/20・10名
優勝：ショウゴ（京、クーラ、K'、ラルフ）
2位 J.M　3位 にせうす
◇第3回SPIKEOUT大会 1/26・10名
優勝：hiro（天心）
2位 サンダル　3位 T
◇第6回VF4大会 1/27・9名
優勝：C（ジャッキー）
2位 ハングマン　3位 ちでぱり

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）

◇VF4総当たりリーグ戦 1/5・14名
優勝：矢永（リオン）
2位 ムームーダンス　3位 イタ
◇第4回CvsS2大会 1/12・32名
優勝：なんでも（ブランカ、モリガン、舞）
2位 藤本　3位 トチロー
◇第2回ガンダムDX大会 1/19・15名
優勝：DTG（ミオ、コルク）
2位 赤・星　3位 機動戦艦ブライト
◇ランダムDX大会 1/19・15名
優勝：ミオ（ランダム）
2位 おじけん　3位 ガルマ・ママ
◇第2回鉄拳4大会 1/26・10名
優勝：鉄(くろがね)（ニーナ）
2位 翁　3位 ゴン太

■プラボ浦上店（長崎）

◇KOF2001大会 1/13・20名
優勝：OKU（ネスツチーム）
2位 フェリシタン専子　3位 アルゼ
◇鉄拳4大会 1/19・17名
優勝：ヨーダ（仁）
2位 ペコ　3位 M＊
◇オラタン5.4大会 1/27・17名
優勝：HeEro（テムジン）
2位 アフリカツイーン　3位 ちーだい

■ゲームプラザ白山（熊本）

◇GGX最終決戦 1/12・24名
優勝：ジョーカー（ヴェノム）
◇KOF2001大会 1/19・28名
優勝：ライアン二等兵（メイ、K9999、拳崇、舞）
◇鉄拳4 CSB Vol.1 2/2・21名
優勝：バスター（一八）

センタートリスト

北海道・東北

北海道

★麻生アミュージアム
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
3/2 15:00 DDR大会
3/3 15:00 ギターフリークス6大会
3/9 16:00 オラタン5.66大会
3/10 15:00 ガンダムDX大会
3/16 16:00 CvsS2大会
3/17 15:00 ポップン7大会
3/21 18.00 VF4大会
3/23 16.00 KOF2001大会
3/24 15:00 ガンダムDX大会
3/30 16.00 GGX大会
3/31 18:00 鉄拳4大会
※すべて参加費100円、ルールは当日発表

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1 2 JR高架下 ☎011-281-3606
毎土曜 19:00 VO4大会
3/3 17:00 鉄拳4大会 ◆3/17も開催
3/8 19:00 VF4 AI大会
3/10 18:00 VF4大会 ◆3/24も開催
3/15 19:00 KOF2001大会 ◆3/29も開催
3/21 19:00 ストⅢ3rd大会
3/22 19:00 ガンダムDX大会 ※各大会の詳細は店頭発表

★クラブセガ札幌
札幌市中央区南5条西4丁目7 ☎011-512-1868
毎土曜 15:00 バーチャロンフォースランキングチームバトル
◆2on2トーナメント方式で月間ランキングを競います

★クラブセガススキノ
札幌市中央区南5条西5丁目13-1 ☎011-532-9055
3/9 24:00 VF4 3on3トーナメント「ススキノ杯」
◆勝ち抜きトーナメント、45秒3本、ランダムステージ

福島県

★Cheerio
郡山市田村町徳定字下川原77-4 ☎024-943-5552 http://page.freett.com/cheerio/index.htm
3/9 12:00 ストⅢ3rd & CvsS2対戦会
◆ストⅢとCvsS2の終日フリーイベント。参加費500円
隔週月 ―― ストⅢ3rd & CvsS2ランキングバトル
◆参加費300円 詳細はHPにて

中部

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025 245 9631
3/2 20:00 第9回ストⅢ3rd「ブロッキング選手権」
◆参加無料・トーナメントバトル
3/9 20:00 第8回鉄拳4大会「鉄拳祭」
◆参加料100円・全キャラ使用可能・トーナメント戦
3/16 20.00 第8回CAPCOM VS. SNK2「統一王座決定戦」
◆参加料100円・全キャラ使用可能・トーナメント戦
3/30 20:00 第7回VF4大会「新世紀覇王伝」
◆参加料100円・トーナメント戦・カード使用可能

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 JR新潟駅構内 ☎025-248-6088
毎木曜 19:00 KOF2001トーナメント大会
◆ポイント制、参加無料。受付18:00～18:55

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 ☎025-286-4117
3/3 13:30 第40回GGXランダムキャラトーナメント大会
◆二人一組ランダムキャラ使用、コスプレ歓迎。100円
3/10 13:30 KOF2001トーナメント大会
3/17 13.30 柏崎ガンダム委員会主催 ガンダムDX交流大会
◆二人一組タッグ戦、新潟最強は誰？ 参加費100円
3/31 13 30 兎 最強雀士決定戦2
◆雀王の称号を手に！ 参加費100円。コスプレ歓迎
毎日 ―― カプコン名作アクションゲームハイスコア
◆自己申告制、随時更新中

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737 http://www4.kiwi-us.com/~glad
3/3 14:00 鉄拳4大会
3/9 14:00 GGXレディース大会
3/10 13:30 GGX3on3大会
3/17 ―― CvsS2シングル大会
3/22 21:00 ZERO3ばんNIGHT大会

富山県

★ゲームインさんしょう新庄店
富山市荒川3-1-6 ☎076-421-6533
3/6 20:00 VF4三十六房 さんしょう5on5チームバトル
◆5対5の勝ちぬきトーナメント戦、30秒3本先取制

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026 228-7434
3/10 13:00 NASA餓狼伝説SP大会
◆あの餓狼MAXも参加！
3/24 13:00 第3回VF4大会 ◆参加無料

★レイディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000 http://www1.odn.ne.jp/ladybeetle
3/2 18:00 さよならCAPCOM VS. SNK2大会
◆原点に戻りルール無しのガチンコ大会
3/9 18:00 バーチャファイター4黄金ファイター伝説大会
◆Ver.Cそろそろ慣れたかな？ PSで鍛えた人も集まれ
3/17 18:00 ガンダムDX2on2大会
◆すっかりお馴染みとなったリーグ戦、6チーム限定
3/30 18 00 やっと帰ってきたマーヴルVSカプコン2大会"3"はまだ？
◆どの様な形式になるかは不明！ とにかく鍛えておけ

岐阜県

★岐阜GIGO
岐阜市日ノ出町2-20シネックスビル1F～3F ☎058-2564-3130
3/9 15:00 VF4百人組手 キャサ夫&ブンブン丸
◆先着100名、参加料金100円、要アクセスカード

静岡県

★ミラクル静岡
静岡市西中原1-7-20 ☎054-284-0099
3/2 19:00 第11回ストⅢ3rd大会
3/31 19:00 第8回鉄拳4大会
◆いずれも参加費無料、ワンドリンク付

★ブリッズ南浜松
浜松市新橋町1927-2 ☎053-442-7235http://www.asahi-net.or.jp/~by3t-mys/plids/index.htm
3/16 18:00 鉄拳4関東大会地区予選 ◆定員32名、3本先取制
4/20 18.00 GGX大会（もしかしたらXX!?）
◆定員32名、2本先取制

関東

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 ☎029-221-1001
3/9 22.00 第8回VF4エリア別2on2大会
3/23 22 00 第9回VF4エリア別2on2大会

群馬県

★チルコポルト前橋店
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234
3/9 19:00 KOF2001大会「でっさんくるってね～か」
3/23 19:00 VF4大会「ば～ちゃ4てぃ～び～」
◆三人一組、勝ち抜き戦

★プラボ前橋店
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773
3/3 16 00 鉄拳4王決定戦 2002 march
◆3本先取、タイムリリースキャラ使用可能
3/10 16.00 スパⅡX Ultimate Battle
◆2キャラ持ち、トーナメントバトル
3/24 16:00 バカ王選手権 3月
◆パカパカSPによるランダムパート&曲バトル
3/31 16:00 VF4 Let's 2on2 ◆Vペアでのエントリー

★伊勢崎ナムコランド
伊勢崎市宮子町122-2 ☎0270-26-6750
3/3 17 30 第16回鉄拳4大会
◆3本先取、受付時使用キャラ固定、参加無料
3/10 17 30 DOCⅡドリームレース大会
◆Sランク以上の馬が必要
3/17 17 30 第17回鉄拳4大会
◆3本先取、受付時使用キャラ固定、参加無料
3/24 17 30 VF4大会 ◆3本先取、受付時使用キャラ固定、参加無料

★セガワールド渋川
渋川市有馬字中井187 ☎0279-23-3810 http://www.dan-b.com/sega.sh bukawa/index.htm
3/21 15:00 VO4大会1st.MISSION
◆トーナメント制・2ポイント先取（詳細は店内ポスターにて）

埼玉県

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84 1234
3/10 10 00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGX、KOF2001、鉄拳4,CvsS2等、22時まで
3/17 12 00 音楽ゲームフリープレイ
◆ポップン7、DDRMAX、パラパラ2nd。18時まで
※ガンダムDX大会も定期開催中!!

★BIG APPLE
さいたま市宮町1 9湯沢ビル1階 ☎048-642-3053
3/10 14:00 第8回ガンダムDX大会 ◆ルール未定
3/10 19 00 第3回バーチャ大会 ◆セガ公式ルールに準ずる

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
毎土曜 20:00 週末VF4大会 ◆参加費無料。45秒3本先取

★HAP'1 GAME Citta'
さいたま市辻8-24-10 ホノノワンスクウェア内 ☎048-837-8021
毎木 日曜 OPEN VF4フリープレイ ◆12時まで
毎土曜 OPEN ガンダムDXフリープレイ ◆12時まで
3/9 18:00 ガンダムDX2on2大会
3/17 18:00 VF4大会

千葉県

★ゲームフジ船橋店
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393 （関連サイト http://gehori.tripod.co.jp
毎土曜 18:00 GGXranking battle（3on3、個人戦を交互に開催）
◆受付17:55まで。参加無料。フリープレイあり
3/24 18.00 VO4月例ランキングバトルmission3
◆毎月第4日曜開催、ランダムプレイヤー制、参加費無料

★ゲームセンタービーワン
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
3/3 15.00 ストⅢ3rd月例大会
3/10 15:00 GCN杯ガンダムDX決勝大会
3/17 15:00 GCN杯ストⅢ3rd予選大会
3/24 14:00 GGX大会
3/31 14:00 KOF2001大会
毎土曜 15 00 ガンダムDX 2on2ランキングバトル
18:00 ストⅢ3rd第一期ランキングバトル
20 00 GGXフリープレイ
第2 4火曜 20 00 STGフリープレイ

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918 http://www.sonic-ace.co.jp/
3/24 13 00 第3回VO4 2on2 ACE杯
◆2on2バトル、90秒3本先取トーナメント。参加費無料

神奈川県

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 52東京ビル地下1F ☎0467-43-3034 http://www.powerstick.net
3/24 14:00 第9回武闘会 ガンダムDX2on2 Vol.2
◆3/9から事前エントリー、定員あり。参加費一人100円

★ゲームプラザニューヨーク大船店
鎌倉市大船1-22-26 大船会館2階 http://www.do-the-game.net
3/10 15:00 K.O.F.98ランバト2002 ～東西対決～
◆対戦ごとにキャラ変更可、戦法規制無し、ランダムセレクト不可

3/2～ 17.00 第4期マヴカプ 2 ランキングバトル
◆ランク別、ランダムキャラのトーナメントで得点を競う
3/16、4/13、4/27開催。ルールはHP参照
3/8 19:00 鉄拳4NIFA認定挑戦者決定戦&タイトルマッチ
◆個人戦。PLAYMAXchamp決定戦。使用キャラ固定
3/24 15 00 鉄拳3on3大会 ◆一人参加可。

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 ☎03-5330-8595 http://www.alpha-st.co.jp
3/10 15:00 第3回CvsS2トーナメント大会 ◆参加無料
3/17 15:00 第1期5節KOF2001ランキングバトル
◆5週間1期でチャンピオンを決定。永久コンボ禁止
3/24 15:00 第8回GGXトーナメント大会 ◆参加無料
3/31 15:00 第2回KOF2001トーナメント大会
◆ランバト1期終了記念。参加無料

★立川オスローゲーム第1店
立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F ☎042-529-9093
3/10 12:00 第6回モンスターゲート大会
◆参加費500円。3/24第7回大会開催
3/17 10:00 ポップンサービスデー
◆1P100円で5曲設定にサービス！

★立川オスローゲーム第2店
立川市錦町1-4-27オスロービル2F ☎042-528-1771
3/3 18:00 ガンダムDX2on2大会 ◆3/31も開催
3/9 18:00 GGX大会 ◆3/30も開催
3/16 18:00 サムライスピリッツ天草降臨大会
3/23 18:00 スパイクアウトFE一人用タイムアタック大会

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎042-529-7837
3/2 10:00 VF4フリー対戦会
◆300円で対戦し放題、21時まで。3/9、16、23も開催
3/8 17:00 KOF2001フリー対戦会
◆200円で対戦し放題、21時まで。3/22も開催
3/17 10:00 ポップンサービスデー ◆1P100円で5曲設定サービス
3/31 12:00 第8回DDRトーナメント大会 ◆詳細は店舗にて

★ゲームインみとや三河島
荒川区西日暮里1 37-17 ☎03-3806-0019 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/
毎日曜 13:00 GGXXランバト"1stインプレッション"
◆ルール制限なし。個人成績を掲示します

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビル1 ☎03-5397-9551 http://www.game-exc.com/
3/10 11:00 ガンダムDX大会
◆コスト550以内でチーム編成、同キャラ禁止。参加無料
3/22 19:00 第2回VF4大会
◆フルトーナメント、参加無料

★ゲームプラザGAO新小岩店
葛飾区西新小岩1-10-9 アミューズ新小岩ビル ☎03-3696-5525
3/3 OPEN プライズイベント ひな祭り ◆詳細は店頭にて
3/14 OPEN プライズイベント ホワイトデー ◆詳細は店頭にて

★プレイランド清水町店
板橋区清水町32-7 2F ☎03-5248-4743
3/3 15.00 第1回VF4大会 ◆カード無しでも参加可 参加無料

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 1F ☎03-3220-3402http://www5c.biglobe.ne.jp/~keycafe/gio.html
3/3 11 00 パックマン・ブリーフ発動！ヒゲ店員にブーイングの嵐
◆第15回GGX大会。参加無料
14:00 漢気狂走曲復活切望（掠れ声で）無理龍？
◆第6回痛快GANGAN行進曲月例大会。参加資格：猛者のみ
3/10 13 00 さべ氏に捧ぐ 大野ヒロフミ発ブチェルフィテル4大会
◆VF43on3大会。人数によってはシングル戦に
3/17 14:00 求む！ ヒューマリット売ってくれる方、前原店員まで
◆ソウルキャリバー大会。ストEX2入荷したよ、いっちゃんさん
16.00 みさきちもビックリ！エンジェリックレ●ヤー大会
◆堕落天使大会。参加資格.天使好きのみ。
3/24 14:00 カワーバンガー油すまし大会
◆第3回パワスマ大会。3ゲーム先取制

ゲームイベン

近畿

滋賀県
★八日市ツイスター
八日市市東本町6-55 ジャンティ21地下1F ☎0748-23-8717 http://www.fuuki.com
3/2 17:00 第2回ガンダムDX2on2大会
◆一人でもご参加下さい。当日チーム編成します
3/16 17:00 第2回VF4大会
3/21 16:00 ビンビンビンゴゲームで全員集合！

京都府
★大宮ゲームプラザ
京都市中京区大宮通四条上ル錦宮町126大宮ビル地下1F ☎075-801-7755
3/23.24 ------ VFRビートライブ杯シード権争奪カップ戦
◆5on5。23日13時、24日11時に受付確認
★アミューズメントスペース A-Break a-cho
京都市中京区寺町四条上ル大文字町302.303 ☎075-251-2520
3/10 14:00 ZERO3第6回全国大会（仮称）第3回関西予選
◆兼ランバト1周年記念2on2大会（予定）
3/16 17:30 VF4「第九回昇格ランキングバトル」
◆個人戦、要アクセスカード。同段・同級位の対戦中心
3/24 15.00 第17回ストZERO3定例ランキングバトル
※イベント用HP: http://www.mars.sphere.ne.jp/my fragrance/acho/

大阪府
★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433 http://www.challenger-am.com/
●春休み電波電脳フリープレイ祭 3/26まで毎日がフリープレイ！
毎日曜 ------ BMⅡピカピカファーストアルバム発売フリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費300円
毎日曜 ------ ポップン7ピッカリTHEタイフーンフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費300円
毎土日月 ------ VF4ピカピカファンクラブ入会しましたフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費500円
毎火曜 ------ ストⅢ3rd桃色エレジーフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費300円
毎水曜 ------ KOF2001黙ってマコに付いて来い！フリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費500円
毎木曜 ------ ガンダムDXねこむすめフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費500円
毎金曜 ------ ソウルキャリバーウルトラメンゴフリーイベント
◆9時～17時or17時～24時まで。参加費300円
毎土曜 19:00 第2回ランバトガンダムDXビッカケ大会
◆二人一組のトーナメント戦、全9回
3/10 17:00 KOF2001恵美奈マコ来店希望大会
◆トーナメント戦
3/24 17:00 ストⅢマコに萌え萌えですか？大会 ◆トーナメント戦
3/3,17,31 15:00 ソウルキャリバーランキングバトル大会（全5回）
◆関西強者勢ぞろいです、遠征求む！
★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キララビル1F ☎0722-23-9915 http://www.challenger-am.com/
3/3 17:00 ポップン7大会
3/17 17:00 第9回ガンダムDX2on2トーナメント大会
◆コスト600以内、サイド7固定。サドンデス延長あり
★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072 http://www.challenger-am.com/
毎土曜 18:00 VF4ランキングバトル ◆全5回
毎日曜 16.00 バーチャロン4大会 ◆10日除く
3/10 18.00 バーチャロン4大会 by毒ガス団 ◆いずれも無料
★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476 http://www.challenger-am.com/
3/10 18:00 第3回VF4大会 ◆トーナメント戦
3/24 17:00 第5回ガンダムDX大会 ◆二人一組トーナメント戦
※両大会とも参加費無料、最終締切16時まで
★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444 http://www.challenger-am.com/
■追手門フリー祭
3/8 9:00 VF4フリーイベント ◆17時まで、参加400円
3/16 9:00 GGXフリーイベント ◆17時まで、参加300円
3/22 9:00 CvsS2フリーイベント ◆17時まで、参加300円
3/29 9:00 鉄拳4フリーイベント ◆17時まで、参加300円
★アババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
3/2 16:30 第11回KOF2001大会
3/3 16:30 第7回GGX大会
3/10 16:30 第1回ギター7thMIX大会
3/17 16:30 第1回ドラム6thMIX大会
3/21 16:30 第6回ガンダムDX大会
3/24 16:30 第12回KOF2001大会
3/31 16.30 ぷよぷよ通公式大会
※すべて当日10時～16時に受付。参加無料
★コスミックプラザABC
寝屋川市早子町18-14 2F ☎072-823-1160
3/10 15:00 第7回鉄拳4大会
◆トーナメント戦。敗者復活戦有
3/16 20:00 第27回侍魂Wトーナメント
◆優勝決定戦と順位決定戦のWトーナメント
★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1・2F ☎06-6645-7692
3/2 16:00 GGX3on3大会
◆小細工無しの3on3トーナメント。定員16チーム
3/3 17:00 VF4大会「アビオン ランキングバトル第二戦」
◆関西最高峰のVF4ランバト
3/10 17:00 バーチャロンフォース定期大会
◆2on2のトーナメント戦。定員16チーム
3/16 16.00 GGX3on3大会 第2回
◆GGXX直前3on3トーナメント。定員16チーム
3/17 17:00 VF4大会「アビオン ランキングバトル第四戦」
◆ランバト最終勝利者には師範代の栄光と……
3/21 17:00 VF4 3on3「VF4 tb！」
◆ランバトの合間のチーム戦トーナメント！ 定員16チーム
3/23 16:00 ガンダムDX大会
◆久々の通常ルールトーナメント。定員16チーム
3/24 17:00 バーチャロンフォース定期大会
◆2on2のトーナメント戦。定員16チーム
3/30 17:00 GGX3on3大会 第3回
◆GGXXが発売されていたらGGXX大会に変更の可能性あり
3/31 17:00 VF4大会「アビオン ランキングバトル第五戦」
◆定期的な100人組手の権利が！
毎金曜 夜 モンスターゲートイベント予定
◆上級者用、初心者用2種類実施予定。詳細は店頭告知にて
★プラボAV'S店
大阪市中央区難波5-1-60 なんばCITY南館2F ☎06-6644-2810
3/2 19:00 ソウルキャリバー大会月間スーパートーナメント
◆シングル戦
3/16 19:00 ソウルキャリバー大会月間タッグトーナメント
3/30 19:00 ソウルキャリバーATTACK OF WATER VEIN
◆吉光ステージのみのトーナメント
★ラモススタジアム
大東市住道1-2-22 ☎072-871-3960
3/3 17:00 VF4プレーヤー集まれ！ 大会
3/10 17:00 KOF2001大会 ◆永久コンボ禁止
3/24 17:00 ガンダムDX～シングル戦～大会
◆ガンタンク、ゾック使用禁止

兵庫県
★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388
3/9 14:00 ガンダムDX大会
3/21 11:00 ぷよぷよ通JPA公認大会
★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町高架下404-407 ☎078-271-0335
3/9 18:00 盛り上げていくぜ！鉄拳4大会
◆受付17:30まで
3/10 ------ 対鉄人！ 店長強化鬼練
◆店長と対戦してアドバイスください。晶2級・葵3級
3/16 15:00 リベンジ決定！ 鉄人百人組手
◆整理券前日より。参加料金100円
3/21 18:00 裁きの鉄槌を落とせ！ ガンダムDX2on2大会
◆受付17:30まで
3/24 18:00 目指せマスター！ VF4ランキングバトル
◆受付17:30まで
3/31 18:00 新バージョン初大会！ VO4大会 ◆受付17:30まで
※3/16組手以外は参加費無料、ルール詳細は電話または店内掲示板にて
★スーパーアミューズメントスクエア アルゴ
神戸市中央区下山手通り1-1-8 ☎078-334-3031
毎水曜 19:00 DDR4thMIXランキングバトルⅡ
◆指定したノンストップ5曲のP数争い
毎水曜 18:00 水曜フリープレイ
◆200円・23時まで。格闘、DDR、麻雀等やり放題
毎土曜 15:00 土曜フリープレイ
◆100円・22時まで。ストⅢ、スパⅡX等フリープレイ
毎日 18.00 DOCⅡフリープレイ
◆30分500円。新馬一頭付き

和歌山県
★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
3/3 15:00 DDR5thMIX&MAX大会feat岸和田p2zm遠征
◆マーシャルビート入荷前に5th&MAXの究極合体大会
3/8 19:00 KOF98大会 ◆トーナメント方式
3/9 19:00 GGX大会 ◆地元勢メインの大会、トーナメント方式
3/10 20:00 ガンダムDX 低コスト大会
◆二人で合計コスト400以内、タンク・ゾック禁止
3/16 19:00 VO4大会 ◆トーナメント方式、県外遠征社多数予定
21:00 VO4 3on3大会 ◆三人一組トーナメント方式
3/23 19:00 GGX大会 ◆月2回大会の2回目。トーナメント方式
3/24 20:00 ガンダムDX通常大会 ◆全MS可、トーナメント方式

今月のピックアップ！

VF4鹿児島縦断バトルトーナメント

鹿児島県内全セガ店舗で開催されるVF4大会が3月に開催されるぞ！しかも、参加賞でDCソフトをプレゼント。鹿児島バチャっ子集合！

【ルール】
●3本45秒設定 ●参加費100円
●各店VF.NET店舗ランキング10位以内は無料エントリー

【スケジュール】

3/3	14:00	クラブセガ・天文館	☎099-224-6851
3/9	21:00	セガワールド・ベイサイドプラザ	☎099-226-3906
3/10	15:00	セガワールド・鹿屋	☎0994-41-0947
3/16	19:00	セガワールド・与次郎ヶ浜	☎099-251-4260
3/17	16:00	ハイテクセガ・加治木	☎0995-63-1728
3/23	20:00	クラブセガ・鹿児島	☎099-253-9512
3/24	15:00	セガワールド・出水	☎0996-67-4187

九州・沖縄

福岡県
★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093-695-0632
3/2 1日中 ソウルキャリバーフリープレイ
◆参加無料。参加人数次第ではミニ大会開催
3/9 20:00 KOF2001大会 ◆トーナメント戦。参加費100円
3/16 20:00 VF4大会 ◆トーナメント戦。参加費100円
3/23 20:00 ガンダムDX大会
◆シングル戦、タイムアップ両者失格、参加費100円
3/30 20:00 リクエスト大会ヴァンパイアハンター
◆トーナメント戦、参加費100円

長崎県
★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223
3/3 15:00 マヴカプ2大会
3/10 15:00 GGX大会
3/17 15:00 KOF'94大会
3/21 15:00 KOF2001大会
3/24 15.00 オラタンVer.5.66大会
3/30 19:00 鉄拳4大会
◆すべて予選トーナメント&決勝リーグ制、参加100円

熊本県
★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
3/2 20:00 VF4 3on3チームバトルVol.2
◆三人一組のチーム戦、予選リーグ後、決勝トーナメント
3/9 20:00 鉄拳4 第9回トーナメントバトル
◆予選リーグ後、決勝トーナメント
3/16 20:00 ストⅢ3rdトーナメント戦
◆予選リーグ後、決勝トーナメント
3/23 20.00 鉄拳4 3on3チームバトルVol.3
◆三人一組(同キャラ不可)、予選後、決勝トーナメント
3/30 20:00 KOF94トーナメントバトル
◆予選後、決勝トーナメント

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送り下さい。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願いいたします。

〔郵送〕
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
〔FAX〕03-5433-7212
〔メール〕location@arcadiamagazine.com

中国・四国

鳥取県
★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255
3/10 18:00 第3回VF4山陰最強決定戦
3/24 15:00 第4回KOF2001大会
18.00 第2回VF4 3on3大会

島根県
★プレイシティキャロット島大前店
松江市学園2-28-8 ☎0852-27-6428
3/9 18:30 第20回GGX大会 ◆3本先取トーナメント
3/16 19:00 鉄拳4中国地区最強者決定戦予選大会
◆3本先取トーナメント
3/23 18:30 第6回KOF2001大会 ◆トーナメント
3/24 15:00 オラタンVer5.4大会 ◆3本先取リーグ戦

広島県
★スペースV1廿日市店
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311 http://www.koue.co.jp/v1
3/3 17:00 第6回ガンダムDX大会
3/10 17:00 第4回パワースマッシュ2大会
3/17 17:00 第4回KOF2001大会
3/24 18.30 第5回スパイクアウト大会
3/31 18:00 第8回VF4大会
※詳細はHPにて。参加費無料。開催30分前まで受付。詳細はHPにて

香川県
★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F ☎087-868-6007
3/3 19:00 第2回VF4大会
◆使用キャラ固定のトーナメント方式
3/9 19:00 第6回ビーマニⅡDX 6th style大会
◆曲選択をランダムで。「引き」の強さが決め手！
3/17 19:00 第9回鉄拳4大会
◆使用キャラ固定のトーナメント方式
※すべて参加無料

東京

東京都
★GAME NEWTON
板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F ☎03-3558-9766
毎土曜 19:00 ストⅢ3rdランキングバトル
◆3rd好きならどなたでも参加OK！ トーナメント制
★阿佐ヶ谷ゲームインメイト
杉並区阿佐ヶ谷南2-14-10 ☎03-3318-3854
3/16 13:00 VF4ゲーム大会 ◆個人リーグ戦方式
3/27 21:00 VF4バーチャナイト2on2
◆二人一組のタッグリーグ戦方式
★GAME-FK2 武蔵小山
品川区荏原3-8-7 ☎03-3782-8779 http://www.fk2net.com
3/10 15:30 VF4第五回かれー杯 ◆シングル戦
3/24 15:30 VF4第一回FK2杯 ◆3on3、チーム内同キャラ不可
★ビートライブ
町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎042-710-0508 http://www.beat-tribe.com
3/2 21:00 2002 VIRTUA FIGHTER GRAND PRIX
◆VF4グランプリ方式。第7回大会。9、16、23も開催
3/3 17:00 GGX POINT RANKING BATTLE 2on2
◆2on2Ptランキング戦、第6回大会。3/17も開催
3/8 20:00 ストⅢ3rd POINT RANKING BATTLE
◆2on2Ptランキング戦、第7回大会。3/22も開催
3/31 ------ 2002 東京ベイエリアカップ VOL.2
◆VF4地区／エリア／チーム対抗戦3on3 第2回大会
★PLAYMAX新宿店
新宿区西新宿1-4-1 プリンスビル 2F ☎03 3342-3071 http://shumarkan.hocps.ne.jp/mvc2/index.html
3/1.15.22 19:00 鉄拳4ランキングバトル2nd第6～8開催
◆個人戦 ポイント制で総合順位決定、全8回。参加無料

25

Joystick Troopers
ジョイスティックトゥルーパーズ

Roughnecks/
DragonLEE（作文）G=ヒコロウ（イラスト）

■プロフィール■
永井ルイ＝元すかんちのドクター田中と [illegible]
[illegible]「乙女パスタに感動」「王子様と[illegible]の夜」に[illegible]
[illegible] ベストはミニモニ。の[illegible]
[illegible]
dragon@blue.int[illegible]

嗚呼、かつての喜びを思い起こさせる『斑鳩』にもっと光を！　賛歌を!!

頂点に立つプレイヤーを見ながら、久々に感じた。俺もこうなりたい、と。

暇を見付けてはゲーセンに通うポジティブな日々が戻ってきた。待ち合わせなどで浮いた時間、約束まで三十分の空白。「一回は遊べるぜ」と、見知らぬ街でも迷うことなくゲーセンの看板を探す俺。タイムカードが無い職場とはいえ、世間の一般常識に合わせて長針と短針が一直線になった瞬間に「お疲れ～」の一言を残してエレベーターダッシュ、蛍の光が流れるまでに何回プレイできるか計算しながら家路ならぬゲーセン路を急ぐ俺。

無我夢中。『斑鳩』に対するいま最も率直な感想だ。

ロケテストでの出会いは、今だから言えるが最悪だった。絵面こそ最新のハードパワーのおかげで美麗であるが、すでにアーケードゲームにシンプルさを求める時代は終わっていた。「レイディアントシルバーガン」は、初めて遊んで高揚感を得るまでに数プレイを要したが今回は違った。数プレイで僕は『斑鳩』に対する興味を失っていた。シンプルな攻撃方法の自機、いかにも「チェーン狙いなさい」的な敵の配置、神経をイラつかせる壁などのジャマな固定物。オレ的なシューティングの快感原則に反する、すべてが古臭いシステムだった。お試しモード？　あらかじめ終了が提示されたモードを遊ぶなんて、ゲーセン者としてのチンケなプライドが許さなかった。

正式に発売された後も、お義理で何度か遊んだだけ。一面ボスのビットを壊し、二面はショットボタンよりも属性変更ボタンを押す方に時間を取られていた。何をもって快感と感じればいいのか分からずに、わずかなプレイを漫然と重ねているだけだった。

しかし衝撃は新年が明けてからだった。通天閣の下にあるゲーセンにフラリと立ち寄り「T.A.N.K」や「ネビュラスレイ」などのレゲーと戯れていると、奥にチラリと『斑鳩』をプレイする誰かの姿が見えた。ギャラリーは無し。そういえば、俺以外に『斑鳩』を遊んでる奴なんて見たことなかったな、と観戦モードへ突入したのだが……。

鳥肌が立った。

正確無比にチェーンコンボを刻んでいくプレイを眺めているうちに、すべての疑問が氷解した。

そういうことだったのか!!

スコア至上主義の時代が終わった今日に『斑鳩』が投げかけた衝撃。普通にプレイすれば到底不可能なエブリで増える自機＝延命策を用意し、長時間のプレイが可能な奴こそ真の達人、という価値観を改めて思い起こさせてくれた。

上手だからスコアが高く、プレイ時間も長い。当たり前のことだ。しかしそれは同時にチェーンを重ね、スコア表示の数字がブン回る、魅せるプレイ＝一番安全かつ効率の良い攻略パターンであることも教えてくれた。そう考えると、一面の退屈極まりない敵の出現パターンも納得がいくというもの。前半はチェーンを重ねて上限一杯までスコアを伸ばし、後半は接触死と紙一重のチェーンを重ねる。稼ぎの間口としては申し分のない広さだ。リスクと技術を要するボスの瞬殺には、タイムボーナスという最上級のご褒美を返してくれる。同属性の撃ち返しは、すべてのリスクがプレイヤーにあるんだよということを雄弁に物語っていた。もりもり吸収すればスコアアップ、間違えれば死。繰り返しになるが、すべてはスコアアップ＝エブリによって増える自機という報酬に基づいたものだ。

「サンダードラゴン2」で僕を夢中にさせた早期撃破による敵の早回しも盛り込まれ、ショットでチェーンをつなげるために必要なテクの「狙い撃ち」は、固定画面のころからあった一番古くて一番新しいシューティングゲーム特有の喜び。最終面はどう考えてもボーナスステージだよね？

ヒエラルキーの頂点に立つプレイヤーを見ながら、久々に感じた。

俺もこうなりたい、と。

連コインを続けることに上達する自分のスキルに満足しつつ、同時に増えていく捨てゲーの回数。閉店時に流れるBGMを聞くときの虚無感。興奮したまま友人と深夜の長電話。何もかも昔のままだ。

興奮を伝えながら「時計仕掛けのオレンジ」の最後でアレックスが呟いたように「もう完治したよ」とニヤつく俺。

生活のすべてが己の欲望第一、という日々が戻ってきた。明日が待ちきれない、とは何と嬉しいことだろう!



編集者談！ 話題沸騰の『斑鳩』だ。開発者インタビューなどの影響もあり、プレイヤーにさまざまな反響を呼んでいることは確かだ。メディアに従事する者として、この状況を興味深く見つめている。自分的な論点は、表層的な是々非々ではなく「語り尽くした後に何が残るか」だ。『斑鳩』がそうした意味をも含めた「作品」だったとしたら、ひとまずはプレイするに値するはずである。



電影心象スケッチブック

筐体百景

エレメカのサンクチュアリ

TEXT 舘神龍彦 PHOTO/スタジオアトム

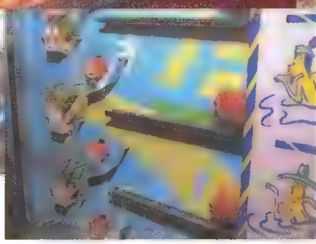
今から30年ほど前の日本の高度成長期。ゲームセンターなどまだない時代に作られたゲーム機があった。昭和生まれのエレメカたちは、最新技術を盛り込んだ現在のアーケードゲームとは全く違う魅力を持っていた。偶然と運命によって生まれた"サンクチュアリ"に保護された彼らは、何度も再生され、訪れる老若男女に懐かしさと驚きを与えることで、愛され慈しまれていたのだ。

時間の流れは、最新技術をすぐに"型落ち"にして表舞台から追放する一方で、時代から取り残された場所にあった遊戯機械たちを保護し、時代を超えた価値を与えた。これは昭和のエレメカを巡る、寓話のような物語である――。













室内遊戯場

「横浜ドリームランド」（※1）の一角にあるゲームセンター「室内遊戯場」は、大きさこそ小さめの体育館ほどだが、どこかうらぶれたムードがある。建物は開業当時のままなのか、改装された形跡は見当たらない。入り口付近の大型筐体のゲーム機こそ最近のものだが、天井の蛍光燈に照らしだされたそれらは、建物の古さにより、遊園地らしからぬ場末的な雰囲気が漂う。

そして、さらに奥まった場所に進むと、その印象はノスタルジーが入り交じった好感に変わる。

幼い日、若き日々に遊んだいにしえのエレメカたち数十種類がそこにある。はるか昔に生まれたはずのゲーム機が、2000年代に生まれた最新型のすぐそばに置かれ、そのほとんどが現役で動いている様子は、見る者に郷愁や懐かしさ、驚きを与えてくれる。

これらは、平成生まれのゲーム機とはあらゆる点で違う。

1プレイは10円から50円。中には100円で3プレイ遊べるものもある。型落ちだから安いのではない。もともとその価格設定なのだ。

筐体のスタイルも違う。現在のゲーム機ならば、ほとんど装備しているディスプレイの代わりにあるのは、ガラスで囲われた箱庭のような舞台。その上にある人形や戦車、ブルドーザーや車などの模型をレバーで操作して遊ぶ。ピンボールマシンの構造を、戦車や人形の操作に応用したものといえなくもない。

箱庭のバーチャル

70年代末期に登場したビデオゲーム「スペースインベーダー」以降、アーケードゲームのほとんどは、クレーンゲームのような例外を除き、基板上に記録されたプログラムが生成する画像をディスプレイに映し、キャラクターをレバーやボタンで操作するタイプが主流になっている。格闘ゲームやレースゲームなど、最先端を売りにするものほど、複雑なプログラムとギミックによって、バーチャルな世界からの手ごたえを作り出そうとしている。

だが、ここにあるゲームは全く違った発想で作られている。箱庭の中の模型は、レバーやハンドルで操作したままに動く。手の操作が模型にダイレクトに伝わる。レバーの操作には、ピンボールのような「遊び」や「加減」がある。プレイヤーの注意深い操作に、手応えが返ってくる。これは“温故知新”の一言では片づけられない奥深い魅力だ。

時代を超えて愛されたゲーム

普通に考えれば、とっくに退役しているはずのこれら昭和のエレメカたちが今日まで生き残ったのには、いくつか理由がある。

一番大きいものは、これらのゲームが遊園地へ訪れるお客さんに愛されたことだ。

最新型のゲームは、マニアの期待には応えるし、新技術ならではの驚きもある。しかし、小さな子供と一緒に訪れるような家族にはやや高度だ。

そこへいくと、エレメカはやさしい。親たちは、幼い日、若き日に遊んだ思い出と共にコインを投入して当時のテクニックを披露する。最新のゲームが高度すぎて遊べない小さな子供でも、シンプルなエレメカならば手に負えるし、それなりに遊べる。小さな彼らは、テレビゲームにはない、実体の動きと反応に驚き、興奮したはずだ。エレメカは時代に取り残されて生き残ったのではない。遊ぶ人たちが皆それぞれに楽しさを享受できるだけの普遍的な魅力を持っていたのだ。

皮肉な偶然

その思いは、室内遊戯場の管理人もちゃんと知っていた。ドリーム



GUN FIGHT／セガ・エンタープライゼス
西部劇の横長のジオラマの両端に配置されたガンマンの人形を、銃型のコントローラーで左右に動かし、引金を引いて打ち合う。対戦型(!)リアルシューティングゲーム



F-1／ナムコ
レーシングゲーム。投影式のプロジェクターにコースが映し出され、ハンドル操作で自車を左右に動かし、止まっている？敵車をうまくかわしながら先に進む。常に左へカーブしているコースが特徴的。



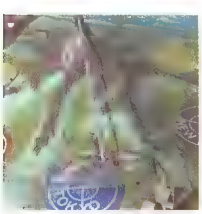
DOODLE BUG／Williums
フリッパー。左右に一対のフリッパーを持つオーソドックスなタイプ。スコアボードの数字表示がドラム回転式であることから、1970年代前後のものと思われるが詳細は不明。



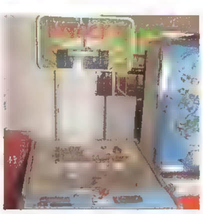
DAN-BO／セガ・エンタープライゼス
空中を飛ぶゾウを操作して、鼻でボールを吸引し、網の上に落とすゲーム。半球型の透明カバーがファンシーな雰囲気



BULL DOZER／カプコン
ブルドーザーを左右2本のコントローラーで操作。鋭角なボディの鼻先をうまく使って、筐体の中の玉を斜面の頂上にある穴に入れるゲーム。一定個を穴に落とすと景品が出る。



Heli copter／セガ・エンタープライゼス
前後二つのローターを2本のレバーで操り、ランプの点滅する目的地につぎつぎに着地させてゆくゲーム。点数は回転するドラムによって表示される。取材時は故障中だった



ATTACKⅡ／セガ・エンタープライゼス
戦車ゲーム。1本のレバーを使って筐体内の戦車を操縦、四方の壁面にあるランプが点灯したら突撃。砲身で突くと得点できる。



OLYMPIC HOCKEY／Williums
やはり1970年代のものらしいフリッパー。スコアボードにも盤面にもまだ電子的ギミックが見当たらない。このほかにもWilliumsやBaley製ピンボールが10数台ほどあった。



Pro Bowler／セガ・エンタープライゼス
筐体の上のレバーで人形を操作。本物同様に10フレームまで投球して得点を競う。取材時は3台並んでいたが、どれもメンテナンス中であった



NEW PENNY FALLS／不明
いわゆるコイン落とし(プッシャー)の元祖。筐体は木製で古びているが、全体の構造は現代のゲームセンターにあるものと基本的に共通

アーケードゲームの時代

1970年代のアーケードゲームとは、どのような存在だったのだろうか？ 60年代後半から70年代にかけてセガ・エンタープライズでアーケードゲームの営業を担当していた増井精氏にお話を伺った。

「当時は、今のようなゲームセンターはまだありませんでした。日比谷や大阪の梅田のような繁華街には、「ガンコーナー」という名前で、射撃ゲームを置いていました。ゲームの存在自体が珍しかったといえるでしょう。そして、アーケードゲームが遊べる場所は、ボーリング場と温泉ホテルのゲームコーナーで、我々はこの二つのスポットに営業を展開してゲーム機を置いてもらうようにしていました。

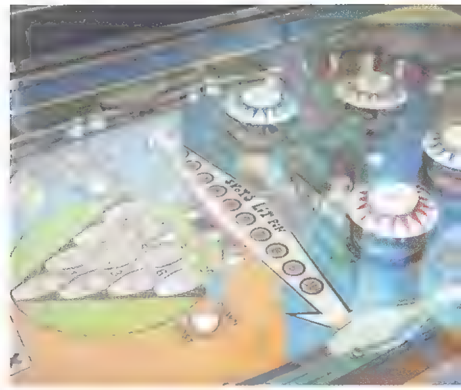
1970年の前半には、ボーリングブームがありました。1時間、2時間待ちは当たり前だったのです。アーケードゲームはこの待ち時間をつぶすためのものでした。ボーリングで遊ぶ10代後半から20代前半の若者層に満足してもらえるように、遊んで体を動かしてもらう。我々メーカー側は、そのことを第一に考えていました。それとテクニックですね。レバーやボタンのアソビをうまく利用すれば、自分なりの手ごたえを楽しめるようにできている。テクニックがあれば勝てるんです。

私は当時、ドリームランドの担当ではありませんでしたが、これらのゲーム機は、どれも懐かしく思い出があります。出した台数自体も、決して多くなかった。ヒットした「GUN FIGHT」でも数百台程度だったと思います。

かなり昔のものですが、まだ現役で動いている機械があるのは驚きであり、うれしいですね。

もし機会があれば、もう一度遊んでみたい。いや、それ以上に、今のゲームセンターに出してみたいです。直すところは直し、手を入れた状態のものなら、今の若い人も十分楽しんでもらえると思います。（談）









ほとんど処分されてしまい、社にも残っていないだろうと言われている当時の貴重な製品仕様書や、カタログなどを当時の思い出と共に見せていただいた。



増井精氏 プロフィール
1965年、ローゼン・エンタープライセスに入社、同年、サービス・ゲームズ・ジャパンに合併吸収され、（株）セガ・エンタープライセスと社名変更。その後は、同社にてアーケードゲームのサービスマンとして活躍し、各地の営業所長を歴任。数多くの温泉ホテルやボーリング場、ドライブインなどに同社のアーケードマシンを販売・レンタルしていた。
現在、（株）セガ・ロジスティクスサービスで、部品販売事業部の技術担当部長

ランドのテナントである管理人は、最新型のゲームを導入する一方で、古いエレメカたちに魅了されるお客さんの存在が決して少なくないことを知り、意識的に運用・保存していた。決してゲームのマニアではない管理人が、ミュージアムアイテムのような太古のゲームを残していたのは、ひとえにお客さんの期待と要望に応えるためだったのだ。

高度成長期に登場したドリームランドは、90年代には時代に取り残されて人気を失った。だが、室内遊技場の多くのエレメカたちは、多くの来場者に今のゲームにはない面白さを与えて、人気を保ち続けたのだ。これは皮肉な偶然だ。

もし、ドリームランドが開業当初の人気をずっと保っていたらどうだろう。「室内遊戯場」はリニューアルされ、昭和生まれのエレメカたちも、独自の魅力を評価されることなく、「もっと稼げるものを」と最新型の電子マシンにリプレースされていたかもしれない。あくまで仮説だが、エレメカたちの延命は、「業績不振→資本投下の抑制→手持ちの駒で勝負」という経営不振スパイラルの皮肉な副産物だったかもしれない。

昭和一桁の三人の男

エレメカがシンプルな構造だったことも、延命に貢献した。どんなゲーム機も、毎日遊ばれれば、消耗・摩耗は避けられない。そして、木と鉄の枠で出来た質素な筐体の中には、電磁石やトランス、リレーなど簡素な電気仕掛けが配置されている。専用の部品は無くとも、仕組みを理解してしまえば補修は簡単だ。壊れたら丸ごと交換する最新型ゲームとは、そこが違うのだ。

メンテナンスをしていたのは、メーカーではなく三人の男たちだった。還暦を10年以上も過ぎた"昭和一桁"の彼らは、通常業務の傍ら修理もこなした。物が無かった時代に育った彼らには、「使えるものは大事にしたい」という思いを強く持っていた。ゲーム機についての知識や修理のノウハウをゼロから身に付け、専門家に頼らずに修理できるまでになっていった。

ホームセンターや電気街で電子部品を入手し、ハンドルやコントローラー部の破損も、彼らは工夫で何とか元通りにした。テスターやはんだごてを手に、多くのゲーム機を再生させたのだ。

こうやって再生されたゲーム機たちは、この場を訪れるお客さんに愛された。子供たちの笑顔は、修理をする男たちの一番大きな活力だったのだろう。

エレメカ、フォーエバー

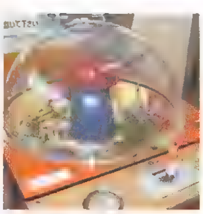
訪れるお客さんの愛情と管理者たちの努力によって、昭和のエレメカたちは21世紀まで生き延びた。

そして2002年2月17日、横浜ドリームランド閉園。昭和のエレメカたちのサンクチュアリが、また一つ無くなったのだ。

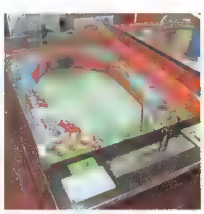
だが、このエレメカたちは、近い将来、きっと多くの人々を再び楽しませてくれるのではないか。そんな予感がする。はやり廃りが激しいゲームの世界で、30年を生き抜いた強運の持ち主は、奇跡を見せてくれそうな気もする。いつかどこかで、あのエレメカたちに逢える日を心待ちにしたい。

※1 横浜ドリームランド
横浜市の戸塚区に建設された遊園地。昭和39年、約13万平方メートルの敷地に、総工費200億円をかけて建設された日本のテーマパークのはしり。創業者の松尾國三氏は、旅芸人から身を起こして実業家になった、昭和の立志伝中の人物といわれる。
全盛期の昭和40年代には、真紅の制服をまとった衛兵によるパレードや、潜水艦、世界でも例を見ないといわれる観覧車などのアトラクションが人気を博した。当時は丸の内や新宿など都内の複数ヶ所から直行バスが定期的に運行されていた。

告知
このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体白書」係まで



スペースクレーン／三共
レバーでクレーンを移動させ、ボタンで景品をキャッチするタイプのゲーム。「UFOキャッチャー」型ゲームの先駆的な存在。



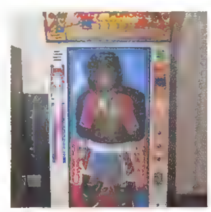
サッカーゲーム／不明
対戦型サッカーゲーム。プレイヤーはゴールキーパーとなり、ゴール位置で相手のボールを弾き飛ばす。電磁石を利用した、シンプルで奥の深いゲーム。



コインペット／不明
円筒形のガラスケースの中で、おじぎを繰りかえす犬の口にうまくくわえてもらえるように、口元に架かったレールにコインを投入するゲーム。成功すれば賞品が出てくる。



ウルトラアタックピンボール／日本娯楽機株式会社
ウルトラセブンをモチーフにしたピンボール。盤面はセブンがメインだが、スコアボードにはなぜかMATのマークが。円谷プロの©入りのれっきとした製品。



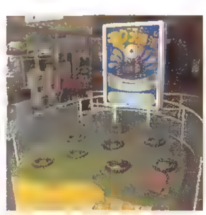
STREET PUNCHER／タイトー
ボクシングゲーム。コインを入れずにボディをパンチすると「おっと、やるのかベイビー！ オレと勝負だ！」というセリフで挑発してくる



新幹線ゲームII／不明
上から投入した10円玉を左右のレバーでうまく操作し、盤面に書かれた「東京」から「博多」までのどれかの穴の中に入れるゲーム。モチーフが新幹線なのが、時代を感じさせる



WORLD SOCCER／不明
JリーグのJの字もなかった時代のサッカーゲーム。左右のハンドルで上から落ちてくるボールをパスして、ゴールに入れる。SCORE欄の数字がネオン表示なのがモダンだ



もぐら退治／トーゴ
「もぐらたたき」の元祖。人工芝的な舞台やトンカチの造形、得点盤の周囲のネオンなどがレトロな味わい



ミニドライブ／不明
手前の巨大なハンドルを操作して、筐体内のミニカーで、札幌から福岡までドライブするゲーム。ミニカーの下で、路面がベルトコンベアーのように動く。ハンドル付け根のスポーティーな三連メーターにも注目。



パスホール／不明
レバーで球を射出。レールの角度をうまく調整しながら、チューリップに入れ続ける、簡易型のパチンコのようなゲーム

式神の城

スコアトライアル特別企画

使役者集いし闇夜の宴

～式神マスター座談会～

全国の式神プレイヤーがしのぎを削った『式神の城』スコアトライアル。その頂点に立った5名のプレイヤーに、『式神の城』への想いとスコトラ中のエピソードについて聞く！

4ヵ月に渡る激戦を勝ち抜いた5人の最高使役者の想いとは？



「式神」への扉

――スコアトライアル全国一位獲得おめでとうございます。まず、使用キャラを選んだ理由からお聞きしたいのですが。

玄乃丈は最初に稼ぐのが簡単そうに見えたことと、取っ付きもよかったことが選んだ理由ですね。

自分の場合、金は名前とキャラ性能、？？？は式神攻撃の性能が似ているふみこをかじっていたことがきっかけで、出てすぐ始めました。

僕は本格的にやり始めたのが遅く、各キャラの方針が見えてきた時期だったので、自分の稼ぎスタイルからしてやるなら小夜か金だなって思ったんです。で、ステージ道中のパターン作りが少し楽な金に決めました。

元々ゲームをやるときは「とりあえず女キャラ」って決めているので、すんなりと。スピードは速い方が好きなので、ふみこに決めました。

自分はYUJ氏と同じく接近型キャラが好きなので、小夜か金を使おうとは思っていたんですが……なぜか周りの人間に小夜って決められていたんですよ（笑）。小夜をやらなかったら「自分にウソをついちゃだめ」とかいわれるのが目に見えていて、逃げ道は無かったんです（笑）。光太郎は、一度間違えて選んでしまったのがきっかけです。

努力と才能

――スコアトライアルに対してはどのようなスタンスで参加されたのでしょうか？　また、変わったエピソードがありましたら教えてください。

YUJ スコアトライアル自体はもちろん、インターネットでのランキングというものに、大きな魅力を感じていました。リアルタイムで全国のライバルたちの動向が分かることがプレイする上で励みになり、俄然やる気も出ました。

自分の時間を使うからには中途半端に終わるのが嫌だったので、順位はともかく悔いの残らないよう、全力を尽くして頑張りました。

SADAM キャラ別で集計してくれたおかげで、すごく盛り上がったと思います。最初はK.Kさん（※1）にはかなわないなって思いながらやっていたんですが、彼が初回集計後に引退したので、これはチャンスかなって。

YUJ 自分の場合はT・H氏（※2）という強敵がいたので、最後まで気が抜けませんでした。実際にT・H氏の点

玖珂光太郎&結城小夜　最高使役者



ユセミ

2キャラでぶっちぎりトップという離れ技をやってのけた、今回のMVPプレイヤー。恐るべき人間性能は驚愕の一言。

ポリシー：何事も「攻める」

日向玄乃丈　最高使役者



SADAM

「自分はヘタですから」と終始謙遜していた彼だが、その実力は折り紙付き。スコアトライアルでの安定感はさすが。

ポリシー：先送り人生

金大正　最高使役者



YUJ

今回の年長プレイヤーである同氏。プレイ内容は[illegible]ず劣らず、本人も[illegible]りのハイテンション男だ。

ポリシー：臨機応変（ゆえに適当）

栄光の表彰式

座談会当日は、スコアトライアルの表彰式も行なわれた。式神マスターのみなさん、おめでとうございます!



各プレイヤーには、Xbox本体、Xbox版『式神の城』、ハイスコア認定プレートなどが贈られた。

数を知ったのが3回目の締め切り終了後で、まずここで負けているのを知って気合いが入りました。実はヒットで19ループ(※3)全部稼げるようになったのは最終締め切り当日で、スコアが出たのも日付が変わる45分前だったんです。そのときはホントうれしくて、思わずガッツポーズしちゃいました。普段はみんなで絶対にしないんですけど(笑)。

――まさに滑り込みセーフという感じですね。

それで急いで手を出しちゃって、郵便局の深夜窓口(※4)に申請ハガキを出して、やっと終わったなって一息付きました。すべてをやり終えた感覚でしたね。

僕は締め切り当日は一日中プレイしていました。

僕も同じです。

僕、そこでアリードというほどではないかもしれませんが、ある日インターネットで掲示板を見ていたら、「玄人の方はヒットでループで7千5百万点は安定」って書いてあるのを見付けて、思ったことがあります。その当時、僕のパターンはヒットをとると7千万点に[illegible]

[illegible]負けたって思って、パターンを練り直しましたよ。今考えると、あれはガセ情報だったんですけどね。

――ほかの方もネットで情報を見たりしましたか?

流れている情報すべてを信用はしませんでしたが、参考にはしていましたね。

間違った情報でも刺激になることがあるし、自分のパターンを見つめ直すきっかけになったりしますよね。

――みなさんは、どれくらいの回数、『式神の城』をプレイされたのでしょうか?

SADAM 多分この中で一番お金を使ったのは僕だと思います。才能が無くてヘタだから、その分努力しないと勝負にならないので。締め切り間近には朝からずっとプレイしていて、閉店間際になると調子が上がってきます(笑)。

相蘇 あんまり張り付いてプレイすることは無いので、逆に一番やっていないのは多分僕かな。常にほかのゲームも平行して遊んでいましたから。

YUJ 人並みにはやり込んだつもりですが、行き付けの店で式神の人気が高かったので、プレイしたくてもできない時間がもどかしかったです。

ユセミ 自分もSADAMさんに負けず劣らずやり込みました。パターンが出来てもさらにその上を目指し、ミスしたらコンティニューして続きをやる方針で、パターンを作っては崩していく感じでやっていましたから。今でもそのスタイルで、まだまだパターンを進化させています。また、ほかの人がプレイしているときもずっと見ていて、敵の出現パターンを覚えていました。「なるほど、ここからこの敵が出るんだ」って感じで。自分がやっているときは気付きにくいことも多いですからね。

『式神』の魅力

――みなさんを夢中にさせた『式神の城』の魅力とは、どのような部分なのでしょうか?

式神攻撃で倒したときに飛んでくるコインの爽快感! コレに尽きます。

相蘇 稼ぎシステム全体ですかね。特にタイムが全面持ち越しということで考える部分が増え、プレイヤーによってパターンや方針が全然変わってくるのが面白いところです。もしタイムが持ち越しじゃなかったら、各面で限界まで稼いでハイ終わり。それじゃよくある普通のゲームですよね。

YUJ ボスの瞬殺! ハイテンション攻撃や式神攻撃を使う必要がありますよね。危険なことが高得点につながる部分はたまらないです。自分の上達がより実感できますし。

SADAM ほかの方と同じく点数とタイムの兼ね合いですね。また、細かい部分では、「ボムを使ったことによって縮まるタイム」と、「ボムを増やすための残機つぶしによって低下するスコア」のバランスが秀逸だと感じました。このバランスゆえに、さまざまな選択肢が生まれたわけです。

ユセミ 小夜だと、わざとミスしてボムを増やした後、ショットが弱い状態のハイテンション攻撃で戦った方がタイムを短縮できるボスもいます。

バー 同じく、タイムと倍率のシステムに尽きますね。

――もし、『式神の城』の続編が出るとしたら、どのようなものを期待しますか?

YUJ 新新な稼ぎシステムですね。今回と同じシステムで続編を出すのはやめてほしいかな。新鮮味が無いので。

ユセミ 1作目でこれだけのものが出来るんだから、次回作にも期待しちゃいますよ。

相蘇 新しいものがやってみたいです。わがままかな?

――では新システムを備えた次回作熱望ということで。本日はありがとうございました。

用語解説

※1:ダメシューターK.K氏。千葉県柏市を拠点とするハイスコアラー。スコアトライアル第1回締め切り時に玄乃丈でトップを獲得している。

※2:G.M.C.T.H氏。福岡県のゲームセンター、モンキーハウス本館の看板ハイスコアラー。最終締め切りでは惜しくも2位に終わった。

※3:5-1ボス第2形態のビットで稼ぐ回数。3回ワンセットで1ループ。

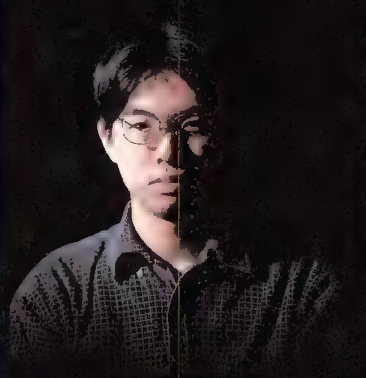
※4:ハガキでの申請は締め切り当日の消印まで有効だったため、日付けが変わる前に持ち込む必要があった。

XBOX 式神インプレッション

[illegible]



ゲーセンでやり込んだプレイヤーたちも、Xbox版の出来に満足。



???? 最高使役者

相蘇(ISO)

そつなく器用にこなすスタイルの天才肌プレイヤー。スコアトライアル中も、その才能を余すところ無く見せ付けた。

ポリシー:継続は力なり



ふみこ・O・V 最高使役者

バー

停滞していたふみこ戦線に新風を吹き込んだ同氏。物静かな口調の影に、生粋のハイスコラー魂が光る。

ポリシー:きまぐれマイペース

[illegible]

『式神の城』ファン集いのページ

式神タブロイド

発行所：アルカデ式神同好会

この1ページ……あなたは肉体を離れ、不思議なアンバランスゾーンに迷い込むのです……（ナレーション龍石坂浩二）。そう、この空間こそが式神の城ファンページ式神タブロイド！　今回は以前金さんイラスト募集をかけたところ、積年の恨みを晴らすがごとく大量に届きましたスペシャル！　主役は当然、金さん。題して、

「金色片想い」



（大阪府　伴井二三八さん）
☆オヤジに徹夜はこたえるねえ。ここらで一服でも……しないかお前さんは。



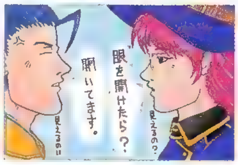
（東京都　桶田なりゆきさん）
☆金さんのギター演奏を聞いてみたいものです。剣を操るより似合ってそう!?



（神奈川県　篁　凌羽さん）
☆仁王剣の輝きに惹かれ、夥しい魂が集まる。刀の残光が、彼らの誘導灯になる。



（東京都　ＱＱＱ君）
☆子供のころ見てました霊幻道士映画。キョンシーとか操れそうですね。



（富山県　よいち君）
☆日本人は同じモンゴロイドとして細目に共感するものがありますな。



（愛媛県　氷疋葵さん）
☆尖った耳がポイントの玄乃丈探偵。玖珂少年も気を許しているのでは？



（福岡県　紫蓉陽雨さん）
☆金さん絵描き歌とかできそう。いえ、顔のつくりが簡単と言ってるわけではっ！



（東京都　夏目リョウさん）
☆ベストキャラ上位には入らなくてゴメン。魂のベストキャラ1位ということで。



（大阪府　栄さかえさん）
☆テコンドーで闘う金先生も見たいですね。次は式神キャラで対戦格闘!?

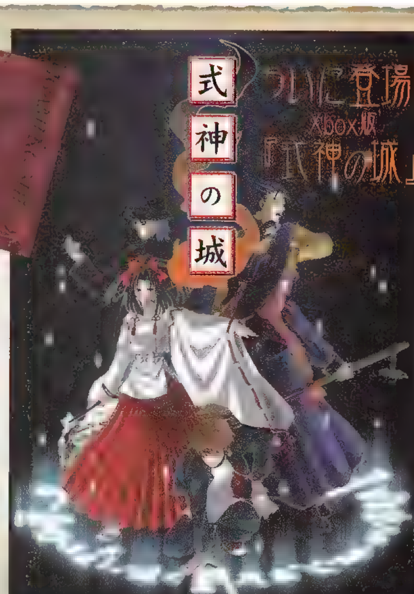


（東京都　華宮聖綺さん）
☆ロリティカ同盟担当者を呪って奪取。今回の女キャラライラストはオンリーワン。
http://www2.to/frenzy-crazy

式神かわら版

式神攪攻部母津苦巣（Ｘｂｏｘ）版情報

Ｘｂｏｘってどう略せばいいのですか、エクボク？　物体Ｘ？　そんな疑問をよそにエボ版『式神の城』（3月14日発売）情報コーナーの始まりです。





今回はポスターとオリジナルピクチャーレーベル仕様のイラストを掲載。気の済むまで眺めてくれたまえ！

秘蔵の設定資料集をGetせよ!!



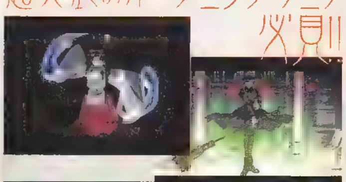
初回限定版特典のオマケ、設定資料集をちょこっと載せちゃうゾ。線画など国宝級のビジュアルが収録されたこの一冊は式神ファンの聖書！　本体が無くても買っておきましょう。

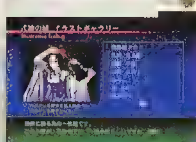
　ヤフオク購入パターンは安定しないので、サクっと買っちゃいましょう。

描き下ろし&特別CD-ROM付き
ファミ通Xbox編集部責任編集
『式神の城』公式設定資料集発売決定！

全ステージ＆全キャラ完全攻略はもちろん、貴重なラフイラストを公開！　カバー、ポスターも当然描き下ろし！　さらにWindows用のCD-ROMがオマケで付く予定！　特別仕様のStage1が遊べるぞ。注目の発売日は3月下旬予定だ。

超美麗のオープニングアニメも必見!!





Xbox版で注目のコンテンツはギャラリーモード。各キャラクターCG一枚一枚に担当デザイナーがコメントをしているぞ。ファン必見!!

式タブ事典　「式神の城」ファンページ「式神タブロイド」では、皆さまからの投稿・ご質問をお待ちしています。投稿規定はP219を参考にしてください。メール投稿の場合は宛先を「式神タブロイド」にしてご投稿くださいませ。次は探偵玄乃丈物語特集なんかやりたいですね。っていうか、投稿数低下=THE END！　HPをお持ちのミセスは、このページを宣伝してやってください……うう。


XBOX
三十二番目の事件現場から、物語が始まる――
2005年、7月の夏。
灼熱都市と化した東京で、
連続猟奇殺人事件が発生した。
被害者は全員女性。死因は外傷性ショック死
いずれも時間をかけて身体の一部を
鋭利な刃物でえぐられており、
検死の結果から20時間前後をかけ、
生きながら殺されたことが判明する。
7月21日。
31番目の被害者を発見。
事態を重く見た警視庁はこの事件を
特定犯罪第568号に認定。
オカルトとの関連性を求めてオカルト界の
有力者をオブザーバーとして
調査を開始する。
そして、7月23日。
32番目の事件現場から、物語が始まる。
式神の城
TM
紙一重を極める。
●敵に近づき破壊することでスコアに倍率がかかる
T・B・S(テンション・ボーナス・システム)。
●キャラごとに展開する魅力的なストーリー。
●通常攻撃と特徴のある式神攻撃を使いこなせ!
3D縦スクロール・シューティング
2002.2.28発売
標準価格 5,800円(税別)
初回限定版
特典1 オリジナル ピクチャーレーベル
特典2 式神の城 キャラクター設定資料集付
XBOX
http:/www.mediaquest.co.jp/shikigami/index.html
http://www.alfasystem.net/game/shiki/

真の生き字引きを目指せ!!

ことばのパズル

もじぴったん™

いんふぉめーしょん

もうエキストラステージはやってみたかな？　せっかくここまで来たなら、せめて一つだけでもクリアしたいよね。どうせなら、全部クリアしちゃいましょう。

　稼働時期：稼働中　Text：閃屋

先月よりもちょっと難しい例題を解いてみよう

先月に引き続き、スキルアップのために以下の例題を解いてみよう。先月とは異なるノルマのステージを選んでみたぞ。

例題Aは「ことばを作れ」系のノルマだが、3文字以上という条件が添えられている。しかも、すべてのマスが回転する仕掛けになっているところが、慣れない人にはやっかいなステージになるだろう。

そして例題Bは、「すべての☆をうめろ」系のノルマの中でもハイレベルなもの。回答例は、あくまで一つの解き方の例。これに限らずもっとやりやすい方法を模索してみよう。それでは、レッツトライ。

例題A　#68　3文字のことばをあと14コ作れ



あいうえおかきくけこがぎぐげごさしすせそざじずぜぞたちつてとだぢづでどなにぬねのはひふへほばびぶべぼぱぴぷぺぽまみむめもやゆよらりるれろわをんー

例題B　#96　☆をすべてをうめろ

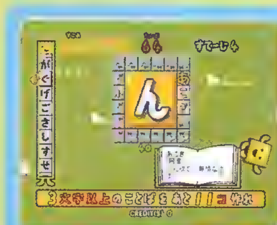


じゆうがたくろーるひらおよぎはいえいばたふらいいぬかきしんくろないずどすいみんぐとびこみばたあしどるふいんきつく（使用可能な文字は、上から5文字のみ）

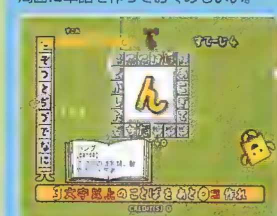
解答例と考え方（例題A）

中央に巨大な「ん」が構えるこのステージは、真ん中が「ん」になる3文字の単語連想して文字を置いていこう。ポイントは、もちろんこの中央の「ん」を挟んで利用することだが、文字を1回置くごとに床がどんどん右へと90度回転していくというのがやりにくい。

そこで、床が回転した後を考えて置いていこう。例えば、単語の頭になる文字を置くときは、上の列に置かずに左か下の列に置くということを意識しよう。回転に慣れる練習にはなるが、単語を作りやすそうな文字で適当に埋めていけば、うまくいってしまう場合が多い。



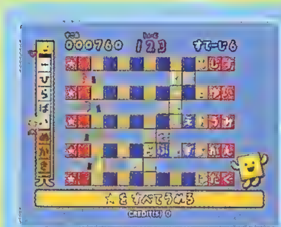
3文字の単語に使えそうな文字を使い、周囲に単語を作っておくのもいい。



実は日本語には、真ん中に「ん」の付く3文字の単語がたくさんあるのだ。

解答例と考え方（例題B）

使用できる文字に制限があり、しかも右端からマスをすべて埋めるには数が足りない。これはかなり難度の高いステージ。ポイントとなるのは、移動するマスの使い方だ。右から順に☆を埋めていくときに、移動するマスを利用しよう。やり方は、移動する部分に文字を置いていってパネルを動かし、移動部分の文字が上下の☆と接着したら、上下に広げて文字を作るというもの。文章では少々理解しづらいかもしれないので、写真を参考にしてもらえばいいだろう。このような、移動するマスを利用するステージはまだまだあるぞ。



右端から少しずつ移動するパネルを動かしながら、☆を埋めていく。



☆以外の必要無いパネルには無駄な文字を置かないように意識すれば安全。

もじぴ事典

第二回

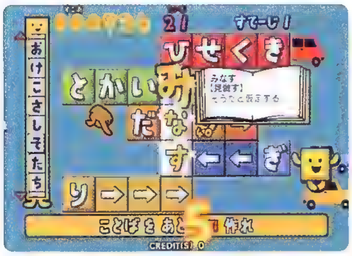
もじ道場

もじぴったんには、ひたすらもじを埋める系のノルマと、ことばを作る系のノルマがあるのじゃ。

言葉を作ろう

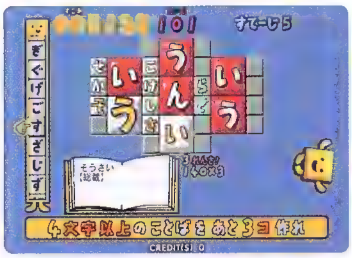
最もオーソドックスな「ことばをあと○コ作れ」のほか、バリエーションに富んだノルマが数多く用意されている。「○文字以上の」といった制限が入ったり、「すいか」や「かえる」などの特定の単語を作らなければならないステージもある。選べる文字は自由度が高い場合が多いが、先へ進むにつれてパネルが回転するもの、パネルが移動するといったパズル性の高いステージが続々と登場する。

#31



移動するマスを上や下に動かして、言葉を作っていく。文字は自由自在に使用できるので、後はパネルのギミックをうまく使おう。

#84



ほかにもこんなノルマや、同時に3文字を複数作るノルマなどもある。いかに言葉を作るかが重要、何度もプレイして言葉を探してみよう。

ひたすらうめるべし！

文字をひたすらうめていくノルマには、「すべてのマスをうめろ」や「ブロックをあと○コ使え」といったもののほか、変わり種として「☆をすべてうめろ」という、☆マークのあるパネルすべてを文字で埋めていくものがある。これらのノルマは、頭を悩ませて言葉を作らなくてもいいが、代わりに選べる文字に制限がかかっていることが多いのが特徴。少ない文字数で効率よく並べていこう。

#37



すべてのマスを埋めるノルマでは、使える文字数がマスの数とぴったり同じという場合が多い。「ー」とつなげられるマスを常に置いておくと便利。

#62



☆のマスさえ埋めればいいので、#38の「ゆーえすえー」ステージなどと同様、必要な部分に言葉を加えていって攻略していこう。

もじぴクイズ

もじぴったんに収録されている単語の長さは9文字が最高ですが、以下の9文字の単語の中で、一つだけ収録されていない単語があります。さてそれはどれでしょう？

1. せいこちゃんかつと
2. おいしやさんごつこ
3. くりあらんすせーる
4. きもつたまかあさん
5. すとろべりーじやむ
6. ねんぐのおさめどき
7. はつぽうすちろーる
8. ろしあんるーれつと
9. すけべいこんじよう
10. ひようたんからこま



今回のプレゼントは、左のナムコ様ご提供「もじぴ特別POP」。欲しい人は、欄外を参照にして応募してね。

これがEXステージだ!!

もじぴったんの中でも最高難度を誇るステージがずらりと並ぶ「えきすとらすてーじ」。これが解ければ真の生き字引きになれるかもしれない……。全部で12ステージ用意されていて、難度を表すマークもドクロの表示になっている。出現条件はカコミにある通り。ふつうモードをある程度やり込んでいて、毎回同じステージを選択をしていれば、出現させること自体はさほど難しくないだろう。

しかし、どのステージも当然のようにかなり難しい！　誌面の都合で3ステージ分しか掲載できなかったが、文字列とフィールドをよーく頭にたたき込んで、ゲーセンでトライしてみよう

EXステージの出現法則



前号の欄外で触れたが、改めてここで確認しておこう。ふつうモードを選択し、各ステージでタイムを30秒以上残してクリアすると、ステージセレクト画面のすごろく状の所にスペシャルフラックが立つ。これをすべて立てると、えきすとらすてーじが出現！

使用する文字

#104 ことばをあと89コ作れ



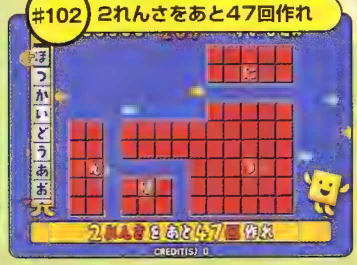
使用する文字

#106 すべてのマスをうめろ



使用する文字

#102 2れんさをあと47回作れ



もじぴ事典

今月の耳寄り情報!!

注一目ッ！　今月も新たな新要素がモリっと解禁されたぞ。今回紹介するのは、主に「BINGO de 7」キャンペーンで登場してくる隠しファクターなのだ。

●BINGO de 7キャンペーン中に出現する隠し曲が、ステージ1から選択可能になる。

ジャンル	曲名	アーティスト
HEART (from KEYBOARDMANIA)	Pink Rose	Kiyommy + Seiya
CLASSIC5	Step in Space	waldeus von dovjak
KG	Sweaty Guys	ナメカワ・キミヲとザ・ハイターズ

●BINGO de 7キャンペーン中に出現する隠しシーケンスデータが、ステージ1から選択可能になる。

ジャンル	曲名	アーティスト
HARD ROCK	SA-DA-ME	good-cool feat. すわひでお
BALITRANCE	Denpasar	good-cool
DES REGGAE	夜間行	Des-ROW feat. TSUBOI

●BINGO de 7キャンペーン中に出現する隠しエキスパートコースが、エキスパートモードで選択可能になる。
●BINGO de 7がゴールしたときに出現する隠しエキスパートコースが、エキスパートモードで選択可能になる。

選択できるコース名
クラシックコース
ナカテクコース
GSコース
EXコース
REMIXコース
サナコース
ヘル7コース



コンシューマー版ポップンや、ほかのビーマニシリーズの人気曲も多数出現！

これらの新要素は本来「BINGO de 7」のご褒美として出現する要素なんだけど、この号が発売される頃には、どの台でも楽しむことができるぞ。曲やシーケンスデータ以外にも"「BINGO de 7」でゴールした時に出現する隠しキャラクター・ナナが選択可能になる"という、美味しい見どころもあったりするぞっ。

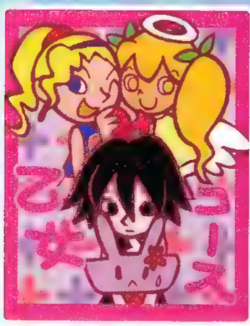
お楽しみは、まだまだ加速します！

pop'n music 7 seven



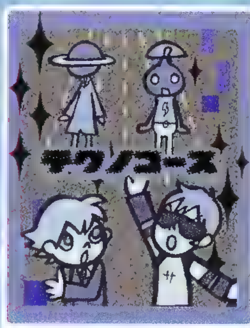
ゲームが発売されて、早4ヵ月！　そろそろプレイは極まってきたけど、まだまだ楽しみは尽きないんじゃない？　今回はポップン7の最大の盛り上がりどころ・エキスパートコースの紹介と、新たに公開された隠し要素を紹介していくぞ。

Text：よしヲズ（一人）



・チアガール(H)
・プレシャス(H)
・ミスティ(H)
・サニー(H)

ハートフルな気分に浸りたいアナタにお薦め。といっても、譜面はすこぶるハートフルだけどねっ



・レトロフューチャー(H)
・アナログテクノ(H)
・フューチャー
・クレイジーテクノ(H)

テクノ好きなら見逃せない！　ポップンミュージックが誇るエレクトリカルナンバーが集結してるよ



・ポップフュージョン(H)
・サーカス(H)
・バロック(H)
・ラジオ(H)

インストゥルメンタルナンバーを集めたコース。ボーカルは無くとも、テンション高く遊べるぞ



・キテレツ2
・ハラ
・ウルセイ
・ヤマト

一番難度が低いので、このコースでエキスパートモードの感覚を掴んでみてはいかがかな?

レッツトライ!! エキスパートモード!!

ポップンミュージックを極めんとする者たちが辿り着く最後の難関――それが"エキスパートモード"である！　ゲージがフルの状態でゲームを開始して、ミスすることに徐々に減っていき、ステージクリアの際にほんのちょこっと回復する――そういう過酷な状況で4曲を完奏しなければならないのだ。君は全コース制覇できるかな!?



・クラムロック(H)
・ハードロック(H)
・パワーフォーク5(H)
・デスレゲエ(H)

己が道を突き進む、コリクリの求道派なら挑むがいいさ！　破壊力十分、まさに漢のためのコース！



・カントン(H)
・ニューエイジ(H)
・キョウゲキ(H)
・バリトランス(H)

アジアンティストが炸裂しまくってる、オリエンタルコレクション。人気のカントンも復活してるぞ



・アンセム(H)
・Jr.R&B(H)
・ダークネス(H)
・ショウワカヨウ(H)

「7」の中でも特に個性の強いナンバーが集められた、まさに厳選セレクションといえるコース



・ラウンジポップ(H)
・J-オルタナ(H)
・スウェディッシュ(H)
・クラブジャズ(H)

メロディアスなナンバーが続くコース。人気曲がそろってるだけに、ぜひとも完奏したいところだね！



このコースには、君の前に遊んだポッパーがチャレンジモードでプレイした曲が登録されるぞ

ジャンル名の後にある(H)はハイパーを(EX)はエクストラを表しています。

ますます手強い！これが隠しエキスパートコース！

みんなの力でゴールを目指せ！「ビンゴde7」

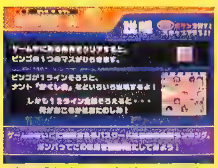
みんなのゲーセンでも、“BINGO de 7”は盛り上がっているかな？

知らない人のために説明しておくと、これは提示されるさまざまな条件をゲーム中で達成していくことにより、みんなでビンゴをそろえていこうっていうイベントなのだ。

ゲーセンに集うポッパー全員で力を合わせて、ビンゴをそろえてご褒美を出現させよう！



条件を満たしてビンゴを埋めていき、ボーナスを獲得しよう！

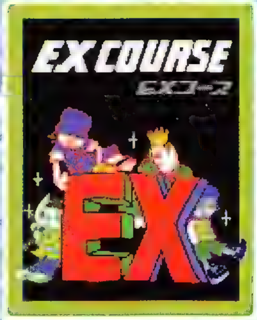


ビンゴを満たす条件は、筐体ごとによって違うぞ。



- アンビエント(H)
- ディスコハウス(H)
- キューバンクルーブ(H)
- ウインターポップ(H)

ポップンの歌姫・サナ嬢の魅力が十二分に堪能できるコース。ファンなら絶対プレイしなきゃネ



- タイヨウ(EX)
- マーチング(EX)
- パーカッシヴ(EX)
- エンカリミックス(EX)

チャレンジモードの4曲目に出現する「EX譜面」をチョイスしたコース。いつもと違った味わいアリ



- テクノ80'S(H)
- ファニー
- ドリーミー
- ニュース

ボーイがプロデュースする(?)テクノナンバーがズラリと勢ぞろい！ ゲーセンでキラキラすべし

“BINGO de 7”でビンゴをそろえることにより出現していた隠しエキスパートコースが、ついに全国的に解禁されるぞ。新たに追加されたコースは、どれも難しさ&やりごたえ十分DA！





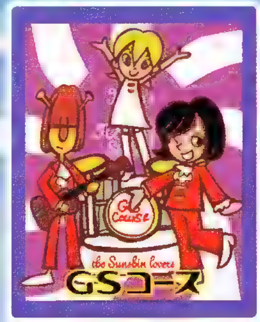
- ハリ-トランス(EX)
- ハードロック(EX)
- デスレゲエ(EX)
- スペシャルエンディング2(H)

これがポップン最終兵器!? まさにクライマックスの嵐ともいえる怒涛の四連発！ 君に凌げるか!?



- ナイトアウトRemix(H)
- ソフトロックLong(H)
- J-ガラーシポップ Remix(H)
- ビジュアル2 Remix(H)

ポップンの神であるM.Z Dの手によって、新たにリミックスされた人気のナンバーが勢ぞろい！



- リバプール
- グループサウンズ
- ネオGS
- サーフロック

GS世代よ蘇れ！ 我々の魂をムンズとつかんで離さない魅惑のメロディに溺れてしまうべし！



- クラシック(H)
- クラシック2(H)
- クラシック3(H)
- クラシック4(H)

コンシューマー版を中心に猛威を振ってきたクラシックシリーズが、一堂に会してしまった！ 手強い！

隠し要素ランク	出現方法	隠し要素
「Phase 01」(2/8公開)	コイン投入後の画面で①と④を押した状態で③を押す。	隠しアナザー譜面「FREE KICKER」「LIQUID RAIN」
「Phase 02」(2/13公開)	コイン投入後の画面で⑤、⑥、③、④、①、⑨の順に押す。	隠し曲「CHAMPION」 隠しアナザー譜面「FIRE DUB」「ホワイトレクチャー」
「Phase 03」(2/20公開)	「Phase 01」以上の状態でコイン投入後の画面で⑥、④、②、⑦、⑦、④の順に押す。	隠し曲「monotone」 エキスパートモード隠しコース「HIPHOP」「SLAKE&MA」
「Phase 04」(2/27公開)	「Phase 01」以上の状態でコイン投入後の画面で⑧、⑧、①、⑧、⑤、⑦、⑤、⑧、④、④、②の順に押す。	隠し曲「LAUGA」 アナザー譜面「AFRONOVA PRIMEVAL」「BE LOVIN」「REFERENCE」
アナザー譜面選択方法	曲セレクト画面で、約一秒間②と④を押しっぱなしにするとアナザー譜面が出現する。選択する場合は②と④キーを離さずにほかの白鍵盤(①or③or⑤)を押す。	

※上表の中にある①～⑩の数字は鍵盤の位置を表しています。数字は1プレイヤー側一番左のキーを①としています。





隠しANOTHERの中でも「BE LOVIN」のANOTHER譜面はかなりの難度を誇る。BPM185と早い上、さまざまな同時押しパターンが八分間隔で降ってくるのに、HISPEED3ではオブジェクトを視認するのが少しきついので、HISPEED2くらいのスピードでやるのがオススメ。

ほかの隠しANOTHERでは「FREE KICKER」は難度が高い。メインフレーズにスクラッチが入り演奏しにくい譜面となっている。

beatmania 7th MIX

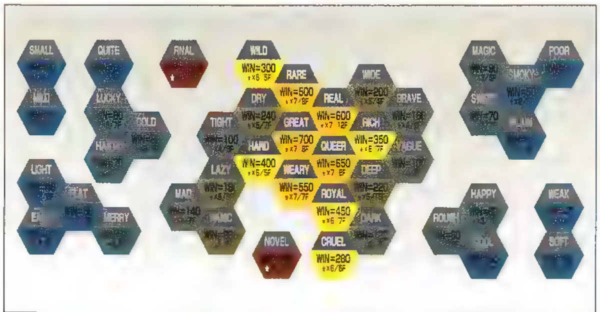


一週間に一度のペースで続々と解禁されていく隠し曲や隠しANOTHER譜面を紹介！ エキスパートモードでも隠しコースが出現するので、スコアアタックもますます楽しくなること請け合いだぞ！

Text：ハメコ。

来るべき「2」に向けて最後の戦いに挑め！

MONSTER GATE モンスターゲート™



★×6以降の城で登場するシャドウはHPが300もある強敵。まともに相手をしていては身が持たないぞ。

Text：MOMO&C・LAN

城別出現データ最終回

今回は最後に残った★×6以上敵データだ。かなり難度が高いぞ。

●CRUEL城

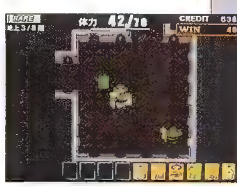
一歩歩く毎にHPが一ずつ減っていく。ヒールを必ず持ち込もう。合計値が600程度はほしいところだ。入ったらすぐに使おう。ほかにもQUEER城、GREAT城がこのタイプの城だ。


ヒールは最初にすべて使うこと。1Fからゴブリンが登場するので立ち上がりが危険。序盤を乗り切れるかが勝負だ。部屋数は少なめ。

●RARE城

レアカードはこの城の浅い階層を回って集めると効率的。マルチファイア、マルチサンダーを多めに持っていきたい。メダルは減るが、RICH城のショップ巡りよりはかなり安く済む。RARE城は落とすよりも隣接地をいかに維持し続けるかがポイントになる。


基本は2Fまで探索。いいカードが拾えなかったら3Fも覗いてみよう。ただしマルチサンダーがないときは素直に引き上げるが吉。


このクラスの城になると、運が悪いと1Fで十分死ねる。マルチ系攻撃魔法の他に、ブライトを持っていけば事故率は大幅に減るはず。

城別出現敵データ（★×6、★×7）

城名	レベル	配当金
CRUEL	★×6	WIN=280
1F	スケ／ケム／ゴブ	
2F	ケム／ゴブ／魔道	
3F	ゴブ／魔道／キラ群	
4F	魔道／キラ群／グラ	
5F	キラ群／グラ／タミ	
6F	グラ／タミ／ドラ	

城名	レベル	配当金
WILD	★×6	WIN=300
1F	スケ／ケム／ビー	
2F	ゴブ／キラ群／魔道	
3F	グラ／タミ／ドラ	
4F	マッド／死神／エビ	
5F	キン／デモ／シャドウ	

城名	レベル	配当金
RICH	★×6	WIN=350
1F	スケ／ケム	
2F	ゴブ／魔道	
3F	キラ群／グラ	
4F	タミ／ドラ	
5F	死神／マッド	
6F	エビ／デモ	
7F	キン／シャドウ	

城名	レベル	配当金
HARD	★×6	WIN=400
1F	スケ／キラ／ケム	
2F	ケム／ゴブ／魔道	
3F	キラ群／魔道／グラ	
4F	グラ／タミ／ドラ	
5F	死神／ドラ／マッド	

城名	レベル	配当金
ROYAL	★×6	WIN=450
1F	スケ／ケム	
2F	ゴブ／魔道	
3F	キラ群／グラ	
4F	タミ／ドラ	
5F	死神／マッド	
6F	エビ／デモ	
7F	キン／シャドウ	

城名	レベル	配当金
RARE	★×7	WIN=500
1F	ブ黄／キラ	
2F	スケ／ケム	
3F	ゴブ／魔道	
4F	グラ／キラ群	
5F	タミ／ドラ	
6F	死神／マッド	
7F	デモ／エビ	
8F	シャドウ／キン	

城名	レベル	配当金
WEARY	★×7	WIN=550
1F	キラ／スケ／ケム	
2F	ケム／ゴブ／魔道	
3F	魔道／キラ群／グラ	
4F	グラ／タミ／ドラ	
5F	ドラ／死神／マッド	
6F	マッド／エビ／デモ	
7F	デモ／キン／シャドウ	
8F		

城名	レベル	配当金
REAL	★×7	WIN=600
1F	キラ／スケ／ケム	
2F	スケ／ケム／ゴブ	
3F	ケム／ゴブ／魔道	
4F	ゴブ／魔道／キラ群	
5F	魔道／キラ群／グラ	
6F	キラ群／グラ／タミ	
7F	グラ／タミ／ドラ	
8F	タミ／ドラ／死神	
9F	ドラ／死神／マッド	
10F	死神／マッド／エビ	
11F	マッド／エビ／デモ	
12F	エビ／デモ／キン	

城名	レベル	配当金
QUEER	★×7	WIN=650
1F	ブ黄／キラ	
2F	スケ／ケム	
3F	魔道／ゴブ	
4F	キラ群／グラ	
5F	タミ／ドラ	
6F	死神／マッド	
7F	マッド／デモ	
8F	キン／シャドウ	

城名	レベル	配当金
GREAT	★×7	WIN=700
1F	ブ黄／キラ	
2F	スケ／ケム	
3F	ゴブ／魔道	
4F	キラ群／グラ	
5F	タミ／ドラ	
6F	死神／マッド	
7F	エビ／デモ	
8F	キン／シャドウ	

表中のモンスター表記　**ブ緑**…プーニャ緑　**ブ黄**…プーニャ黄　**キラ**…キラービー　**スケ**…スケルトン　**ケム**…ケムンパ　**ゴブ**…ゴブリン　**魔道**…魔道師　**キラ群**…キラービー群　**グラ**…グランシャーク　**ドラ**…ドラゴン　**タミ**…ターミネーター　**マッド**…マッドブル　**エビ**…エビルアイ　**デモ**…デーモン　**キン**…キングドラゴン　※城ごとの出現モンスターはアルカディア編集部の調べによるものです。

マジックカード基礎講座

テレポート

使用すると同じフロアの別の部屋へワープできる、マジックカード。あまり日の目を見ないカードだが、「フロアが狭い城ならば、いきなり上り階段、クリアの証なんてことも」がありうるのだ。数枚持ち込んで、一気にクリアを目指すことも可能にて。


狭い城で使えば、実はそれなりに利用価値が高いカードなのだ。数枚のテレポートで、一気にクリアーできるかもしれない。タイムアタック狙いで使ってみるのもいいかも。囲まれた状況で使うのもアリだが、着いた先が安全という保証はない。

ヒール

後半の城攻めに欠かせないのが、このヒール系カードであろう。歩くたびに体力を消費する毒沼を、歩くたびに回復するヒールで相殺することができるのだ。ヒールは歩く度で体力回復するので、止まってターンを消費することでは回復しないので気を付けよう。


毒沼のある城では必須アイテムになるヒール系。ヒール300を3枚程度持っていくと安心して攻略できるぞ。しかし、毒沼の上ではダメージと回復で相殺しているだけで、回復しているわけではない。[illegible]には十分注意してほしい。

新たなる冒険の地がすぐそこに！

MONSTER GATE II™

モンスターゲートII

好評稼動中のモンスターゲートに、早くも続編が登場！　果たして進化したモンゲーの全貌とは!?

冒険はさらに続くのだ！

メダルゲームとRPGを融合させ、全く新しいジャンルを作り出した『モンスターゲート』が、さらなる進化を遂げ『モンスターゲートII（以下モンゲーII）』として発表されたのだ！

『モンゲーII』には新キャラクターに新カラー、新モンスター、新ダンジョンや新大陸と、新しいことずくめ。ほかにも新要素が加わっていそうだが、今回は確認できたことを紹介していこう。

ちなみに、前作で作ったエントリーカードは使用可能で、マジックカードの持ち越しができるようだ。『モンゲーII』発売の前にカードを集めておいてはどうかな？

新キャラ&新カラー登場！



続編ということで真っ先に気になるのが、新キャラクターの存在。いままで扱ってきたキャラクターに愛着があるかもしれないが、新キャラがいるなら、やはり使ってみたいのが人情だろう。

情報によると、現段階で確認されているのは「見習い」と呼ばれる新職業。その能力は戦士並で、攻撃力、防御力共に抜群！　しかも、冒険途中で体力が尽きても、クレジットの追加でその場で復活できるようなのだ。

すごく強そうな職業だけど、もちろん「見習い」だけに弱点はある。やはり「見習い」ってことで、強力なアイテムは装備できないらしい。しかし、ゲーム中に一回だけ好きな職業に転職できるようなので、『モンゲーII』から始める人にはもってこいの職業だろう。

ほかのキャラクターたちに能力的な変化はないようだが、なんと性別とコスチュームカラーが選べるようになった。ギャンブラーのヒゲが苦手だったキミも、これを機に、女性ギャンブラーで挑戦してみてはどうだろうか？



なんと自キャラのカラーが選択可能になった。その数は20色もあるのだ！　ちなみに、前作のカードを使う場合は、選び直しができるようだ。しかし、これだけあると迷ってしまう。



画面の表示も、若干変化しているようだ。右上のWIN表示が新しい。しかし変わったのは画面だけじゃないぞ。ゲーム内容もバッチリ進化しているに違いないのだ！

新要素が盛りだくさん！

新要素はキャラクターだけではなく、まだまだ盛り込まれているぞ。

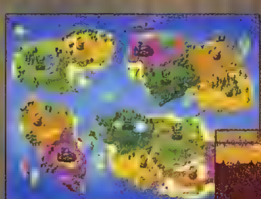
まず、探検ゲームで冒険できるダンジョンの種類が増えたことだ。確証はないが、十種類近くのダンジョンが追加されたようだ。

もちろん対戦ゲームにも新要素があり「ISLANDS」と呼ばれる新大陸が追加されている。この新大陸からスタートし、すべてを制覇すると「WORLD」マップに進めるようなのだ。新大陸「ISLANDS」で腕を磨き、それから世界争奪戦に参加しよう。

また対戦ゲームには「砦」が追加された。プレイヤーがいったんこの砦を支配してしまえば、ほかのプレイヤーが攻め込んでも追い出されることはないのだ。砦を拠点に、各城を攻略していけるぞ。

モンスターの種類も増え、新たな能力を備えたものも登場している。プリーストは敵モンスターの体力を回復させ、ゾンビは倒しても復活してくるようだ。かなりの苦戦が強いられそうだぞ。

また、城に配置できるゴーストは、特定のカードの使用を制限する能力をもっているらしい。城の特性と組み合わせれば、絶大な効果を発揮しそうだ。



これが新大陸「ISLANDS」だ。ここから新たなる対戦ゲームが始まる。まずはこの地を制覇しよう。



新アイテムももちろん登場。これは「ゴールドソード」だ。歩くたびにメダルが増えるのだろうか？





ダンジョンも数多く追加された。前作のダンジョンも変化している様子。今までの攻略は通用しない？

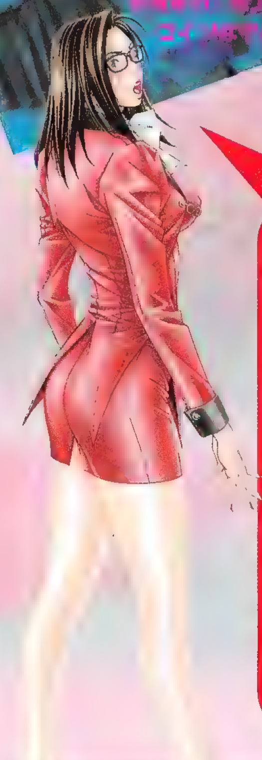


『モンスターゲートII』には、どんな冒険が待ち受けているのだろうか？　早くプレイしたいぞ!!



日本最高のフェチマンガ「G-taste」と麻雀ゲームが合体!!

[illegible]チーム！
[illegible]過ぎるぜ！

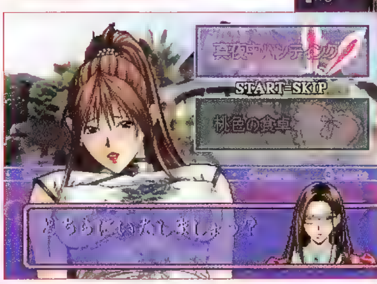


彩京、新境地開拓！　フェチ麻雀！



メーカー：彩京
ジャンル：フェティシズム麻雀
操作方法：1レバー＋1ボタン
発売時期：今春予定！
使用基板：ー

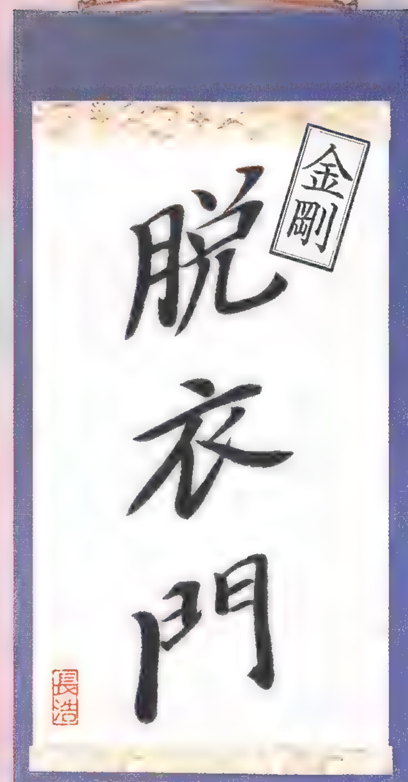
はじめまして、あなたの秘書になります、神無月舞です。
あなたが救世主となり、麻雀ばかりしている彼女たちに本来の「G-taste」のお仕事をさせるため、共にこらしめてやりましょう。



さぁ、彼女たちの本来の姿を覗いてあげましょう。あなたさまの本能でお選びになってよろしいんですよ。お恥ずかしがらずに……。



わたくし神無月舞が、あなたさまの手となり麻雀を打ちましょう。麻雀初心者でもしっかりサポート致しますわ。



脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙(コスモ)を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

アガれば読める、デジタルコミック！

いやーもう、何ヵ月ぶりか数えるのも嫌なほど久しぶりな、和尚じゃ。長いこと脱衣ゲームが出なかったんで、脱衣門は閉鎖されておった。だがしかし！　長いこと息を潜めていた我らの彩京から、脱衣麻雀の新作が発表されたんじゃ！　それがこの『G-taste麻雀』なのじゃ。

脱衣門読者ならば当然知っていると思うが「G-taste」とは講談社系の雑誌で連載されている、お色気タップリかつ「ムフフ♥」な漫画なのじゃ。美しく、魅力的な女性を描くことで定評のある八神ひろき氏が、漢のツボというより、外角高目いっぱいを突く、素晴らしくフェティッシュな作品なのである。

そんなフェティッシュな漫画と手を組んだのが、ゲームで「ムフフ♥」を追求してきた、彩京だったのじゃ。今までに数々のマニアックなお仕置きシーンで、多くの純ボーイを虜にしてしまった彩京脱衣麻雀チームが、悪魔と契約を結んでしまったと言っても過言ではないじゃろう。

ゲーム内容はアイテム有りの麻雀で、勝つとデジタルコミック風に「G-taste」が読めるような感じ。読んじゃうと、しばらく席から立てなくなること間違いなしじゃろう。若さ溢れる諸兄は注意されたし！



どうやら、ショップにてアイテムを買うことができるようじゃ。効果が気になるのう……。



レバー＋1ボタンの簡単操作なんで、うっかり捨て間違える、なんてこともなさそうじゃ。



ポール小沢

脱衣門をたたいた、新しくもない修行僧。海を渡ってきた日系2世らしい。仕事場にて「VF4」の腕を磨いているらしい。好きなあずまんがキャラは、榊さん。

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。久々の登場で、どんなことをやってたかも忘れてる、ボケッぷり。好きなあずまんがキャラは、大阪。

裏脱衣門

久しぶりの和尚じゃ。ここ数ヵ月、脱衣ゲームが出なかったんで、出番なしだったわい。ようやっと彩京が脱衣ゲームを出してくれたが、どうも脱衣業界は元気がないのう。脱衣ゲームも新しい方向を見つけて、進む必要があるのかもしれぬな。最近流行の、カードを使った脱衣ゲーはどうじゃ(安直)。脱衣段位付き。脱衣覇王は凄そうな感じだが、どうか？

わたしたちがお相手します♥



コスチュームの王道、それがナースじゃ！　といっても、彼女はコスプレではなく、本職のようじゃが……。白いストッキングとナースキャップというのは、男心をくすぐるモノがあるのう。

彼女はレストラン「G-taste」で働くウェイトレスさんじゃ。冷静沈着で冷たいイメージの彼女だが、時折見せるかわいいしぐさが、たまらんのじゃよ。ウェイトレスの制服というのもまた……。

大人の色気を漂わせながらも、かわいいところ失わない人妻の由姫嬢じゃ。コスプレの趣味があるようで、いろいろな衣装で帰りを迎えてくれるのじゃ。こんな奥さんどっかにおらんかの～。

ポール「あけましておめでとうゴザイますデス」
桃杏「3月だというのに、その挨拶か。まぁ、今年最初の脱衣門じゃから、それもありか。あけましておめでとう」
ポール「しかし和尚サン、ここ数ヵ月の間何してたカ？」
桃杏「うぬ、新作の脱衣ゲームが出ぬからな、家でゴロゴロしておったわい。UOとかガンダムやってた」
ポール「オゥ、ヒキコモリ」
桃杏「引きこもりって言うな。まあそれはともかく、やっと彩京が新作を発表したのう」
ポール「シカモ『G-taste』でマージャンゲーム作ってきたから驚きデスネ」
桃杏「うぬ、フェティッシュな彩京がフェティッシュな『G-taste』と手を組むのは、むしろ必然じゃったのかもな。そのフェチ度も相乗効果で2倍、いやさ4倍にまで跳ね上がるというものよ、ダブルクロスカウンター並じゃな」
ポール「確かに、彩京はフェチなお仕置きばかり考えていたメーカーデスからネー」
桃杏「それだとまるで『フェチなことしか考えていないメーカー』と思われてしまう恐れがあるが、まあ仕方あるまい。だってフェチなんだもん」
ポール「ソレより和尚、『G-taste』読んでマスカ？」
桃杏「当たり前じゃ。ゲームになった以上は、脱衣門推奨本じゃよ。八神氏の描くむちぷりな女性と、氏が伝えんとするフェティシズムはワシのツボじゃな」
ポール「Yes！　ボクもスキになりましたヨ。なーす、サイコウデスネ」
桃杏「よいね。白いパンストは、漢の憧れじゃわい。ワシは上の3人なら、四方堂由姫さんじゃがな」
ポール「和尚のスキなむちぷりボディしてますネ。デモ、ウエの3人ナラっていう言い回しが気になりますネ～」
桃杏「うぬ。ワシのお気に入りは、水越沙耶香先生じゃからな。メガネ、巨乳の上に女教師ちゅー最強装備じゃからのう。それでいて、原作の中じゃえっちぃときている。昇天するね、マジで」
ポール「でも、今回は出てないようデスよ」
桃杏「そうなんじゃよ。実はコソーリと出てるんじゃないかな。っていうか、出して。出してくださいよ～」

お便り募集中！

脱衣門では常に皆さんのお便りを募集しておる。脱衣ゲーにぶつける熱い想い、ヤングメンならではの悩みなどあったら、脱衣門までハガキまたはEメールを送ってみい。脱衣キャラのエッチぃなイラストも超絶募集中じゃ。

脱衣キャラじゃなくても「お仕置きしたいゲームキャラ」も募集中じゃ。お仕置き内容もあると、なおグッドじゃ。待っておるぞ。

宛先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンタープレイン
アルカディア編集部「金剛脱衣門」係

メール
post@arcadiamagazine.com

裏脱衣門

読者プレゼントのお知らせ：今回紹介した「G-taste麻雀」の販促ポスターを5名様にプレゼントするぞい。応募の方法は218ページの読者プレゼントを見てくれい。とっても、とってもセクスィ～なポスターなので、我こそはと、フェチ野郎を自覚している脱衣門読者諸氏には堪らないのではないかな？　っつ～かワシも欲しいぞい！　見本としてもらおう！

ビシバシ連打して友達と盛り上がれ！

Virtua Athlete™

「バーチャアスリート」が、ドリームキャストからアーケードに逆移植されて登場！　最大4人まで遊べるパーティー型ゲームだ。

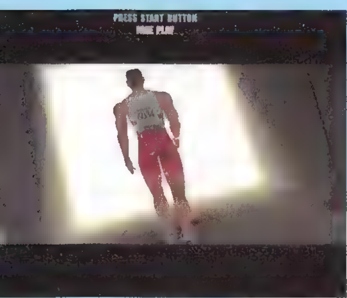
TEXT：垂れ乳巌竜

稼働時期	3月上旬
ジャンル	対戦型スポーツゲーム
操作方法	1レバー＋3ボタン
メーカー	セガ
使用基板	NAOMI(GD-ROM)

オリンピック開催だ！

『バーチャアスリート』で主に使うのは、左右の連打ボタンとまん中のアクションボタンの三つだけ。どの種目も連打の速さが競技結果に直接左右するので、連打は力の限り全力で行なおう。アクションボタンは、槍などを投げたり、ジャンプをしたりと競技によって効果が違う。押す長さで角度を決める競技があったり、ハイレベルな技術が要求されるものもあるぞ。

ゲーム開始時に、各国から出場する選手の中から自分の分身となるキャラクターを一人決める。ここで注目したいのが各選手ごとに得意種目があることだ。苦手な種目がある人や、ワールドレコードを狙う人はチェックしておこう。また、各種目には通過ラインが設けられていて、友達に負けるのは問題無いが、通過ラインを越えられていないとゲームオーバーになってしまうので要注意だぞ。



4人同時で遊ぶもよし。2人&2人でタッグを組むもよし。遊び方はいろいろだー。

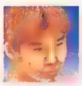


連打し過ぎてボタンが壊れちゃったぞーっていうときは店員さんを呼ぼう！

選手紹介＆競技ワンポイントテクニック


Bruce Lenzi
出身：USA


G. Thachenko
出身：RUS

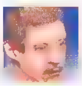

H. Moriyama
出身：JPN

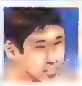

W. Derbyshire
出身：GBR


Gaston Padou
出身：FRN


Daniel Forster
出身：NZL


Seymour Miller
出身：JAM


Roland Wigand
出身：GER


Li Yun
出身：CHN


Julius Sang
出身：KEN

100m走

得意なキャラ

[illegible]



[illegible]

走り幅跳び

得意なキャラ

[illegible]

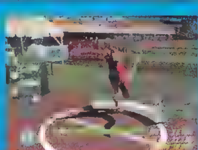


[illegible]

砲丸投げ

得意なキャラ

[illegible]



[illegible]

走り高跳び

得意なキャラ

[illegible]

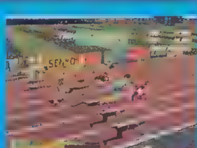


[illegible]

110mハードル

得意なキャラ

[illegible]



[illegible]

槍投げ

得意なキャラ

[illegible]




[illegible]

ゲー事典 **砲丸投げの隠しテク**：砲丸投げのゲージはアクションボタンだけでなく、レバーでも止めることが可能。しかも、その後にレバーを回転させることでゲージをわずかだが上昇させることができる。しかし、あまり長くレバーを回転させるとファウルになってしまうので、タイミングを見計らってアクションボタンで投げよう。

超ノリノリでシャカっとフィナーレ!? シャカっとタンバリン! 超PowerUPチュッ!™

Text：シャカっ党

長きに渡ってお届けした『シャカっとタンバリン！超PowerUP チュッ！』連載も今回で最終回。感動のエンディングは隠し情報と大会リポートで締めくくりですよ！

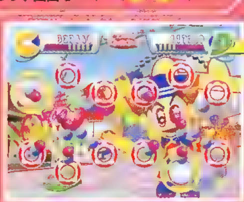
最後の隠し情報(?)堂々公開！

なんとまだ隠し情報が存在したのだ！　このクールなコマンドで新しい振りを楽しもう。もう隠しはないですよね〜、未来研さん！

※文中の▲▼印は筐体に付いているボタンの上下、●はタンバリンの黄色いボタンを押すことを意味しています。

超スーパーハードモード！

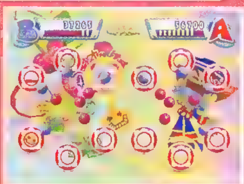
ゲームモードセレクト画面で ▲▼▲▼●▲●▲▼▲



スーパーハードを越えた人間の限界に挑戦する究極のモード。物事には限度というものがあってな坊主……。スーパーハードのクリアも激ムズなのにどないせいと!!

サドンデスモード！

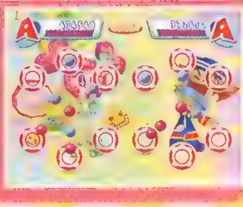
ゲームモードセレクト画面で ●▼▲▲▼▲▼▼▲●



マラソン形式でプレイし、メーターがAランクMAXの状態からスタート。オッケー、ワンダフルでもメーターが復活しないモードなのだ。Aランクを死守できるかな？

ランダムモード！

ゲームモードセレクト画面で ▼●▲▼▼▲▼▲●▲



前作にもあったモードで、玉の飛ぶ方向がランダムになる。このモードでは覚えた譜面があまり役に立たなくなる。集中力、反射神経、ノリを総動員して挑もう。

第四回 シャカっとタンバリン！大会 フォース in 池袋GIGO

決勝戦 チーム池袋 VS. なごやんず

頂上対決はこの2チーム！　前述の4種目＋フリー競技でのチーム総力戦だ！　なごやんずのハーモニカ弾き語りが炸裂！



裏ダブルを先行の池袋がフルコンボすれば、なごやんずもフルコンボでお返し！



元チーム「体操部」の本領発揮!?　池袋の秘策中の秘策！『Night of Fire』でパラパラダンスだ！



なごやんずはフリー部門で裏ダブル超ハイスピードEX（激淫架ムズ）！　クリ寸前で惜しくもジ・エンド。



パフォーマンス部門ではゆずライクにハーモニカを演奏。なかなかの腕前だったぞ。

予選 第三種目 スコアアタック



あのー、スコアアタックなのになんで馬のかぶりものなの？　ちなみにスコアアタックの課題曲は予選A組が「ミニモニ。ジャンケンぴょん」。予選B組が「花の巴里」。どちらも裏ハードモードだ。

予選 第四種目 パフォーマンス



今度もはっちゃけてたよ、道着での空手プレイあり目隠し背面プレイや組み体操あり……あんたら最高！　説明不要のこの世界、トクと見さらせー！









予選 第一種目 裏協力プレイ

裏協力モードは呼吸の合一が重要だが……。





さすがにチームだけあって、息はピッタリだ！

予選 第二種目 裏ダブル



お次は裏ダブルモード。アキバンズのクロスプレイが炸裂だ！　曲目は当日発表され、予選A組は「Final Fan Boy」、予選B組は「Feel The Fate」と固定曲でのプレイとなった。みんな難なくクリア？

池袋GIGOにタンバラーが集結！

大会参加者のシャカ猛者たちにチョコが配られた。タンバリン型かと思いきや、普通の市販品だったYO！　皆さまお疲れさまでした！

アルカディア　イチオシ！



シロー家いs

背広姿が渋すぎ！　スキルも高かった！特に右下NOW氏のプレイビデオ化希望。

目隠し＋α



チームS.OK

子供も応援！　将来はタンバラーに育成ですか!?　目隠しでダブルも凄かった！

ミラクルナイト賞



D.S.Cはと

「シャカタンを謳歌する諸君に告ぐ！」のセリフはモー娘。好きのハートをゲット。

準優勝



なごやんず

僅差で敗れたなごやんず。腕を磨いて第五回大会（予定?）では優勝だ！



チームみかん&すだちの里

なんと四国からの参戦！　ブービー賞だが君たちはよくやった！　胸を張れ！

秋葉原からの使者



アキバンズ

シントクセガで彼らと会えるかも!?　週末のシントクセガは要チェック。

スコア部門賞



チームGO WEST

右下の彼女はシャカタンアイドル賞（希望）。振り付けの激しさなら大会No.1!?

三位



熊のアレさんと渋谷の仲間たち

少しやらしい(?)手錠プレイ&6人の野獣。変なかぶりものはインパクト抜群！

優勝 チーム池袋



さすがは地元、スキル・コンビネーションともに文句なしのトップでした！　池袋GIGOにシャカタンがある限り、彼らは振り続けるだろう。

取材協力：セガ未来研究開発部/池袋GIGO

シャカっ党 事典

紙面の都合でアルカディアでは各チームの特徴まで載せられませんが、公式ホームページでは大会の詳細がアップされてるよ。　http://www.syakatan.com/info.html　長い間連載を読んでくれたみんなありがとう、また大会があったら駆けつける所存！　そうそう、今回も未来研さんからプレゼントがあるので218ページをご覧あれ。それでは、チャ〜オ！

ダービーオーナーズ倶楽部Ⅱ

仔育て奮戦記

DERBY OWNERS CLUB Ⅱ

2月○日

今日もAランク以下のレースで賞金稼いで頑張る。今日のレースでは、逃げているつもりなのに、逃げ切れずに苦戦。出走前にほかの出走馬パラメーターをチェックすると、ほとんど同じゲージ配分で育っている馬がいたりするけど、それに負けちゃうのよね！ う〜、悔しいったらないわ！ 確かに初代の馬に比べると、それよりもパラメーターの総量が増えたのが見て取れるけど、上三本はもう頭打ち。残りの伸びるところを探しつつ、調教〜。

それにしても間もなくSランクだっていうのに、何とまだ信頼ゲージが三割しかないわ！ この時点で八割くらいほしいのに、もー初代アルカディアよりも低いなんて、どういうことよ！ そもそも、悲しそうにしてるからなでてやったら不満げにされたり、落ち込んでるときにデコピンすると喜んだり、何考えてるのかぜーんぜん分からない！ どうしてこんなに気まぐれなのかしら。信頼ゲージは馬の能力の発揮する度合いに影響するから、たくさんほしい部分なのに、コミニュケーションを取るとすぐ下がっちゃう。

こればっかりは調教の腕を磨いたり、レースの状況に合わせたムチの入れ方を研究するのと違って、その馬の性格に応じた対応をしていくしかないのかしら……手を焼いている間にSランクに上がったけど、やっぱり信頼は三割を下回ってる……。

本日の教訓

[illegible]

2月×日

ここは姑息に、人がいない時間帯を狙ってゲーセンへ。ふっふっふ。いいじゃないのよ別に！ 私だって一つくらいトロフィーが欲しいわよっ！ あわ良くば、かわいいメンコだって付けたいわ（しばし妄想）。……でも勝てない。全く逃げ切れてない。オープンレースでCPU相手だったら勝てるけど、GⅠレースってやっぱり敷居が高いのね……。

駆け引きを覚えるべく、ガンガン走らせてみる。めげずにガンガン走らせてみた。レースによって何となく逃げやすいものや、逆に逃げにくくて差し馬がどんどん差してくるレースがある。この辺りも今後の研究の対象にするべきね。

そうこうしている間に、ついにすべてのパラメーターの成長が止まり、伸びなくなってしまった。ここは、初代アルカディアでの失敗を踏まえて、潔く引退することにしたわ。結局賞金総額は一億七千七百万。うーん、安っ！ せめて初代の倍は稼ぎたかったなぁ。でも、前よりもさらにいろいろな事がつかめてきたから、今度こそもっと強い馬にできそうよ！ 引退したときのパラメーターだって、初代よりも遥かに高くなっていて、二重丸が三個も！ おほほほー、いけるわ、今度はもっと強い仔ができそうな予感だわ、楽しみね〜!! 今度はさらに走り方を研究してGⅠモードにチャレンジよ！

本日の教訓

[illegible]もパラメーターが伸びなければ、早く引退して親[illegible]

これが引退時の能力

スピード	○
粘り	△
切れ味	◎
スタート	◎
コーナー	△
末脚	◎

DERBY OWNERS CLUB Ⅱ

親馬系統表

先代をたどると、同じ系統となるものをグループ分けしている。

グループ	系統
グループ1	AckAck
グループ2	Vandale
	GreyDawn
	FineTop
	Forli
	TudorMelody
	VaguelyNoble
	TaiTehm
グループ3	SirGallahad
	Damascus
	BeldaleFlutter
グループ4	Derring-Do
グループ5	GreySovereign
	Caro
	Kampala
	PrincelyGift
	BoldRuler
	BlushingGroom
	MillReef
グループ6	Halo●
	Roberto●
	Habitat
グループ7	NorthernDancer●
	Nijinsky
	GreenDancer
	Caerleon
	ViceRegent
	Lyphard
	NorthernTaste
	TheMinstrel
	Danzig
	Nureyev
	StormBird
	Sadler'sWells●
グループ8	NativeDancer
	RaiseaNative
	Mr.Prospector
グループ9	Remand
	Zamazaan
グループ10	Ribot
	Princequillo
	MejiroSamman
グループ11	Clarion
	Klairon
	MyBabu
	Pertholon
	MejiroAsama
グループ12	Relic
	InReality

同色をさけて親馬を選ぶといいぞ!! ●は馬乗りDJの例に挙がっている系統だ。

天から聞こえた神の声 by馬乗りDJ

イヨウ！ みんなDOCⅡで盛り上がってるかい!? 何だよオイ、そのシケた表情は。え、まだ分からないことが多くて困ってるって？ 仕方ないねー、オレサマがその暗〜い道に、ちょっと光を差してあげようじゃない。

コンピューター親馬同士を掛け合わせて作った新しい馬よりも、「代重ね」を繰り返した馬の方が、性能が上がるってのはもう知ってるよな。代重ねっていうのは、現役を引退した親馬を使用して、仔馬を生産することをいうんだ。さらに重要になってくるのが「ニックス」と「インブリード」だ。ニックスっていうのは、相性のいい配合のことさ。ニックスで生まれてきた馬は器が大きくなって、ニックスでない馬よりも基本性能が高くなるってこと、覚えといてくれベイベー。

それでインブリードの方だが、こいつは近親配合のことをいうんだ。インブリードになった馬は、系統の組み合わせに応じて特定の能力がアップするんだ。OK？ おーっと、でもインブリードはやめた方がいい。なぜかって言うと、大抵は単なる近親配合になっちゃうから、逆に能力が低い馬が生まれることがほとんどなんだ。本物の競馬を知っている人は詳しい分野だよな。DOCⅡではほぼ本物の競走馬の情報に添って作ってあるんだ。まぁ難しいこと考えるのがイヤなら、同じ系統は避ければいいのさ、適当に付けても結構な確率でニックスにはなるんだ。

え、何、「ニックス」の条件を知りたい？ 仕方ない、オーケーベイベー今回は特別、出血大サービスでいくつかのニックスの例を教えるぜ！ よーく聞いてくれ。

NorthernDancer×Halo

Sadler'sWells×Roberto

Roberto×Halo

ってとこだ。あとは自分でいろいろ試してみてくれヨナ！

馬事典

12サテライト筐体、渋谷GIGOで毎週火曜日に稼働！ 通常8サテライトのDOCⅡ筐体だけど、何と驚異の12サテライトで稼働してるの、知ってた？ 12人でレースをすれば、当然コンピューター馬が一頭もいない状態でレースができるのよ！ これはもう大興奮だわっ。詳しくは43ページの情報をチェックしてみてね。



PlayStation®2
SUCCESS
©2002 SUCCESS
弾幕の挑戦状！
サイヴァリア・コンプリートエディション
PSYVARIAR
-COMPLETE EDITION-
"プレイステーション2"にて、
サイヴァリアが
3種類のバージョンで登場！！
"サイヴァリア・ミディアムユニット"
"サイヴァリア・リビジョン"
の両バージョンを1枚のCD-ROMに同時収録！！
■通常版>>標準価格　￥5,800（税抜）■
サイヴァリア・コンプリートエディションに
サイヴァリア・オリジナルサウンドトラックを
付属した超豪華同梱版
"SPECIAL SOUND BOX"です。
■サウンドトラックCD同梱版>>標準価格　￥7,800（税抜）■
サイヴァリア・コンプリートエディションに
サイヴァリア・攻略ＤＶＤを
付属した超豪華同梱版
"SPECIAL CAPTURE BOX"です。
■攻略ＤＶＤ同梱版>>標準価格　￥7,800（税抜）■
>>2002年春　発売予定<<
株式会社サクセス　〒141-0031 東京都品川区西五反田7-9-5成栄ビル2F
TEL：03-5740-7611 FAX：03-5740-7601
SUCCESS
http://www.success-corp.co.jp/



アーケードゲーマーふぶき
ArcadeGamer FUBUKI

アーケードゲーマーふぶき応援団
~第二回~

ふぶきがんばる



インベーダーキャップを被った監督の勇姿、決まってるでしょ！
私のふぶきちゃんコスプレはどうでしょうか？ 今日は監督とゲーム対決をするよ・・



取材協力：渋谷GIGO

ふぶき、たいせん！

アーケードゲーマーふぶきOVA1巻が発売されました☆みなさんもう観てくれましたか？ 今日は発売を記念して、ムトウユージ監督とゲーム対決をすることになってしまいました。私はふぶきちゃんのコスプレで来たんですが、何と監督もインベーダーキャップを被ったあらしスタイルで登場！ あらし対ふぶきとなったゲーム対決、これは負けられません！

それでは第1回戦、コインシュート！

最初の対決は私のオススメゲーム、『犬のおさんぽ』で勝負です。監督は初プレイだから、これは私の方に分があるんじゃないかな？ 監督が選んだプードルちゃん、いい調子で進んでいきましたが、惜しくもあと7mというところでGAME OVER。私は、コーギーでクリアできました。うわぁーい、まずは1本ゲットにゃ☆

第2回戦は、監督が選んだ『NASCAR』で勝負です。私は体が小さいから、アクセルが踏み込めなくって負けちゃいました！ どうやら椅子を前に移動できたらしいです、大ショック……そして次は、あれれ？ 監督が問答無用で「バトルギア2」に座ってます。もぉ監督～、対決ってこと忘れちゃってませんか?? 二人で峠を走って、気分はすっかり走り屋です。でも、私が超上級を選んだために二人とも壁にぶつかりまくって勝負になりませんでした。エヘへ、今度はもうちょっと練習してきますー。

さくら　監督、今日は面白かったですね！
監督　いやー、犬をさんぽさせて汗かいちゃったよ。それにしてもさくらちゃんは、僕が見込んだ通り、ゲームをやらせても普段のふぶきのイメージそのまんまだね。
さくら　ええっ、そうですか??
監督　オーディションの時に、ふぶき見つけたーっ、てピンときたんだよ。
さくら　えええー??
監督　素のまんまのところとかね。去年の夏にCMの撮りをやったとき、見事に15秒の枠をはみだしてくれて感激したよ、これこれ、ふぶきだよーって(笑)。
さくら　それは私が時間内に喋れなくて、セリフを変えてもらった時のことですかぁ？ あの時は本当にすみませんでした！
監督　何言ってるの、僕が野川さくらはふぶき役って決めたんだから、そのままのびのびやってくれれば構わないよ。
さくら　は、はいっ、がんばりま～す♪

Present!

第二回目のプレゼントは……
野川さくら、清水香里、浅川 悠、古谷 徹、藤岡 弘の直筆サイン入り「アーケードゲーマーふぶき」台本を一名さま、無敵のゲーマーリストバンドを三名さまにプレゼントしちゃいま～す。詳しい応募方法は、P.218のプレゼントコーナーを見て下さいね！

one > Address

このコーナーでは、皆さんの投稿も受け付けています。ふぶきちゃんのかわいいイラストや、野川への質問、OVAに関する質問をはじめ、できる限り応えていきたいので、みんな応援してね！ 投稿の宛先は、以下のようになってます。たくさんの応援ハガキをお待ちしていま～す♪

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
ARCADIA編集部「ふぶきがんばる」係

OVA Information



絶賛発売中！

アーケードゲーマーふぶき
1st. STAGE「ふぶき爆誕」
¥5,500（税抜）
VIDEO . BES-2852
DVD . BCBA-1019

発売・販売元 バンダイビジュアル
©[illegible] エンターブレイン アーケードゲーマーふぶき製作委員会

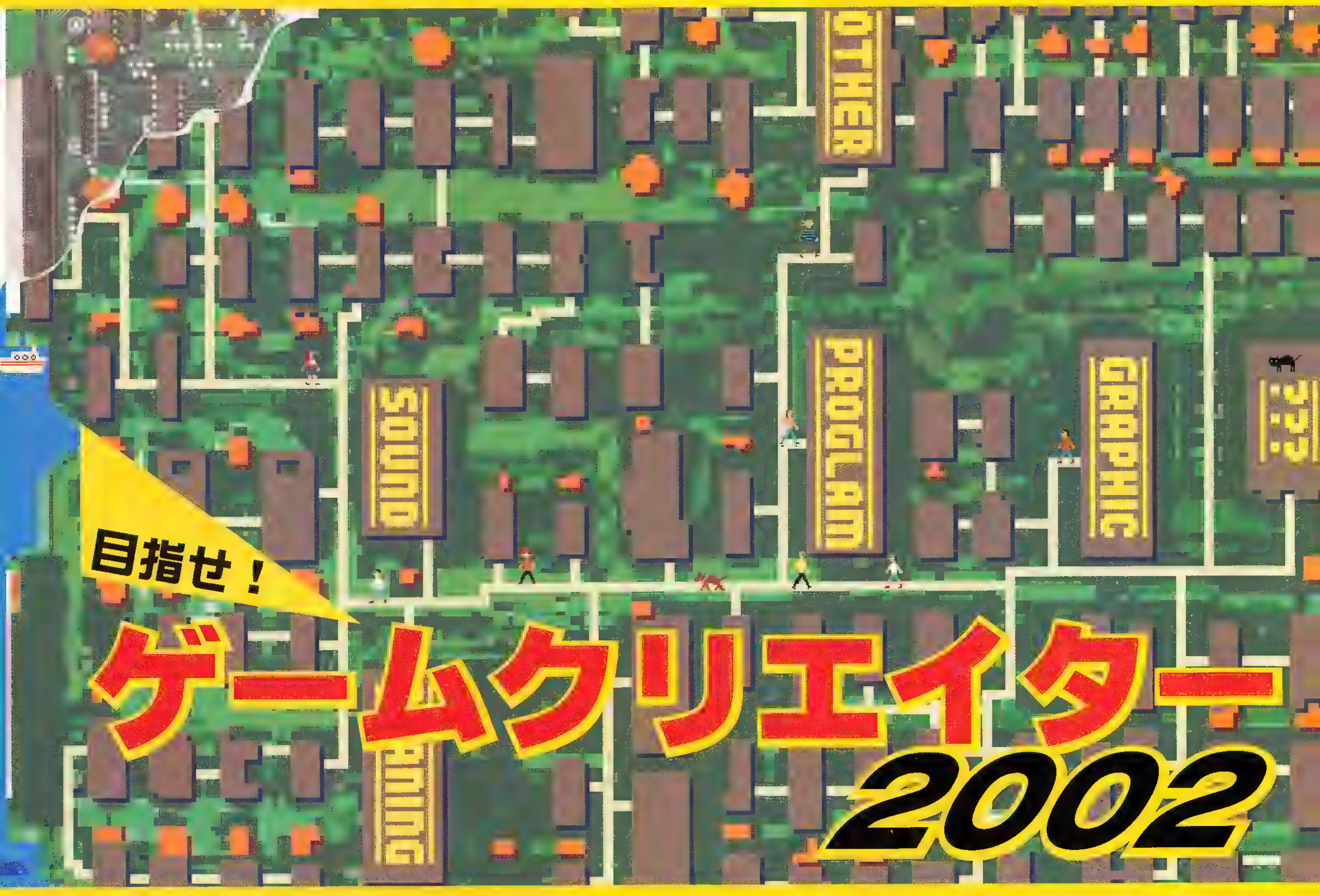
Profile



野川さくら
TVやラジオ、CM、インターネットTV、ゲーム、アニメーション、ラジオCD、舞台・イベントなど、幅広く活動中です。
とうとう発売された「アーケードゲーマーふぶき」のオープニング主題歌のCDは、もちろん聞いてくれたよね？ 皆さん応援よろしくお願いします！

☆**「アーケードゲーマーふぶき」公式サイト**
http://emotion.bandai.co.jp/fubuki/
☆**野川さくら公式サイト「Sakura Melody」**
http://www.nogawasakura.net/

Don't You Join Us ?!



目指せ！ ゲームクリエイター 2002

ゲームクリエイターたちが日夜忙しく働いている、ゲームの国。
キミもこの国に来ないか？　おっと、その前にこの国で暮らしていけるように、技術と心構えを身に付けなきゃね！

……どうすればいいか分からないって？
この記事を読んで、よく考えてみよう！

資料請求&アンケートを送ってスクールの情報をゲットしよう！

ここで紹介する六校のスクールの中で、興味があるスクールがあったら、すぐ資料を手に入れよう。P162にある資料請求ハガキに、必要事項を記入してポストに投函すれば、希望の資料が届くぞ。

●記入もれや資料請求ハガキの有効期限が過ぎている場合は、資料をお届けできないことがございますので、ご注意下さい。
●資料請求に関するお問い合わせは、株式会社エンターブレイン コミュニケーション本部 広告部　TEL：03-5433-7214までお願いします。

現場で求められるチカラ

現役クリエイターが語る「心構え」

アーケードで大人気を博し、1月31日にはPS2に移植された『バーチャファイター4（以下VF4）』。同シリーズや『アウトトリガー』『ファイティングバイパーズ』シリーズなど、数々のゲームに関わってきた片岡洋氏に、「ゲーム開発者としての心構え」を聞いた。

より多くの人に遊んでもらえるゲームを

――『VF4』制作に当たって、片岡さんはどのようなポジションを担当されたのでしょうか？

「コーディネーター」として、全体の調整役をやっていました。例えばチーム内の情報管理や、スケジュール調整などです。ゲーム内容の面では、アーケードよりもPS2版の方で、より深く参加しました。PS2版のオリジナル要素の部分がその代表です。今回はみんなで出来ることを一生懸命やったという感じです。

――チームの舵取り役みたいな感じですね。『VF4』のチームは何人で構成されているんですか？

一番多い時でアーケード版は三十人ほど。PS2の方は五十人くらいでした。八月にアーケード版を発表して、年末ごろまでにPS2版を完成させなくてはならなかった。たった五カ月しかありませんでしたから、製作期間の問題でPS2チームの人数は多くなりました。

チームの内訳は、グラフィック、モーション、プログラム、企画、サウンドの五部門＋管理部門といった感じで構成されています。私が担当していたのは管理的な仕事です。

――では次に、片岡さんご自身は、どのようにしてクリエイターになったのですか？

私は大学を卒業して、セガに就職しました。当時はプログラマとして採用されたのですが、いきなり鈴木裕部長に「キミは企画をやってくれ」と言われて企画担当になってしまいました（笑）。

最初は雑用ばっかりでした。そのうち、『バーチャレーシング』のネームエントリー画面をデザイナーと一緒に考えたり、ほかのゲームではタイトル画面の演出を考えたりしました。そっちは没になりましたけど（笑）。

それ以外にも定期的に企画書を出していたのですが、最初の一年は没ばかりでした。でも、ゲーム業界に入りたかったので、特にヘコムということもなく、現場を見ているだけで楽しかったです。見るもの全部、すごいなあって思えて。

――片岡さんが初めてメインで担当されたゲームは何というタイトルですか？

二年目に企画を出した『それいけココロジー』です。私の場合は「こういうカテゴリのゲームが作りたい」といったこだわりではなくて、「より多くの人に遊んでもらえるゲームを作りたい」と思っていたんです。当時はドライブゲームも格闘ゲームも各メーカーが力を入れていましたが、占いはどの機種を見ても今ひとつだった。それで、このジャンルならいけるんじゃないかって思ったんです。

面白そうな技術をいかにゲームと融合させるか

――新人の採用面接ではどんなところを見るんですか？

正直な話、やらせてみないと分からない部分が多いです。でも吸収力がありそうかとか、妙なこだわりがないかとかは見ています。今は知識がなくても、将来的に伸びそうな人を選びます。

あとは、責任感がある人です。入社してからの例で言うと、「新人だからこんなもんでいいだろう」という風に自分に甘くしないで、問題があると思ったら改善案や意見を出してくるような人。分からないことや気になることがあったら、すぐに報告してくれる。そういった主張をしてくれると、こちらも応えられるし、本人のためにもなると思います。

――どちらかというと、仕事に取り組む姿勢を重視するんですね。

そうです。個人の能力では、発想の転換ができる人がほしいです。

例えばCGの技術は、ゲームのために開発されたわけではないけれど、ゲームで使っています。ネットゲームも、インターネットという技術をゲームに取り込んだものです。そういった、ほかの分野の技術や仕組みを、いかにゲームと融合させるか？　ということを考えている人は、面白いゲームを作ると思います。

自分だったら『バーチャ5』をこう作りたいんです！　と、既存のゲームを改造したい気持ちだけでは、ダメなんです。

――では、最後にこれからクリエイターを志す読者にメッセージをお願いします。

専門学校を出て最初の一年くらいは、基礎知識がある分有利だと思います。しかし、問題はその後なんです。

成長目標を未来に置いて、新しいタイプのゲームを作る気持ちでがんばって下さい。



株式会社SEGA-AM2 片岡 洋
代表作は『ファイティングバイパーズ』シリーズ、『アウトトリガー』、『それいけココロジー』など。関わったタイトルは個性的なものが多い。

検証 ゲームと新要素の融合とは？

「新しい技術をゲームに採り入れる」と語ってくれた片岡氏。そのチャレンジ精神溢れる言葉を踏まえてセガのタイトルを見ると……。なるほど、実に多くの作品に、その時点での新しい試みがなされているのが分かる。

多数のタイトルの中から、ここでは片岡氏にちなんだ2タイトルを紹介しよう。



『VF4』は、アクセスカード・i-mode・J-SKYとの連動など、今までになかった技術を採用しアーケードゲームの可能性を広げた。



片岡氏がディレクターを務めた「それいけココロジー」。セガのアーケードで初めて「プリンター」「CD-ROM」を採用し、今までにない遊びを提供した。

ディレクター・コーディネーター 片岡氏が望む新人クリエイターの心構え

- ●今までの経験にこだわらず、新しいことを吸収する。
- ●責任感を持って仕事に携わり、疑問に思ったことは上司に意見を出す。
- ●既存のゲームを改造するのではなく、他ジャンルの面白い技術を取り込むことを考える。

現場で求められるチカラ


株式会社モノリスソフト 杉浦 博英
99年、ナムコの出資のもと、株式会社モノリスソフトを設立。
代表取締役社長に就任。本作『ゼノサーガ』ではプロデューサーを務めている。

Xenosaga EPISODE I Der Wille zur Macht [力への意志]

モノリスソフトは、2月28日に発売された大作RPG『ゼノサーガ エピソードI 力への意志』(以下ゼノサーガ)の制作会社。100人以上のスタッフを統括したプロデューサーである杉浦社長のお話しから、「クリエイターに必要とされるモノ」を考えてみよう。

プロデューサーにとって「いいクリエイター」とは？

GOOD CREATRER

お金や時間をかければ、クオリティは上がって当然。

――まず、『ゼノサーガ』の完成お疲れさまでした。早速ですが制作期間は、どのくらいかかったんですか？

99年の十月にモノリスソフトを立ち上げてからですから、プリプロを含め26カ月ですね。設立時は机が四つとスタッフ四人ほどで始動しましたが、最終的には一〇〇人以上のスタッフが参加しました。

――一〇〇人とはすごいですね。その中で杉浦さんはどのような役割だったんでしょうか。

開発の進捗や予算管理、資金調達、渉外、など興業的な部分ですね。クリエイティブな部分は高橋(高橋哲哉氏。本作で監督・脚本を担当。『ゼノサーガ』の産みの親)が統括していました。そういった意味では、ゲーム制作のサポート的な面が強かったですね。

――ということは、ずいぶんたくさんのクリエイターを見てきたのではないかと思いますが……管理する側としては、どんなクリエイターが使いやすいんですか？

社長としての立場から言わせてもらえば「コストとマーケットの両方に目を向けられる」ことができるクリエイターですね。多くのお金や時間をかければ、クオリティの高いものが出来て当然なんです。そこにビジネスという言葉、コストパフォーマンスを考えることができるようになれば一流ですね。

私個人としては、やはり自分が面白いと思うソフトを作ってくれるクリエイターです。『ゼノサーガ』の開発陣は、いろいろ苦労もありましたが、両方満たしてくれたと思っていますよ(笑)。

――会社として利益を上げないと、次の作品を作ることができないですよね。

そうです。私の仕事は、自分の気に入ったクリエイターたちが、よいゲームを作れる環境を整えることですから、目先の事だけではなく、三、四年後もそういう環境を与えられるようにコントロールしないといけないんです。

採用面接では、協調性を重視。

――現場のクリエイターでは目が届かないようなことも考えているんですね。そういう視点から全く逆の場所にいるのが新人のクリエイターだと思いますが……『ゼノサーガ』では新人のクリエイターも参加したんですか？

たくさんいましたよ。『ゼノサーガ』はプロジェクトの志が高かったので新人の子もちょっとプライドを持ってしまって、業界一年目なのに天狗になりかねないようなクリエイターもいました。

でも、それを「新人なんだから」って押さえつけていたら、新しい芽が出ないんです。キャリアを積んでいる人間だけが集まっていると、組織として頭でっかちになりますからね。新人のクリエイターには、上を目指してもらうことで、組織の活性化を期待しています。

――なるほど。新人の採用試験や面接では、どんなことを見ているんですか？

まずはコミュニケーション能力ですね。スキルが高くても、社員として採用する以上はみんなとうまくやってもらわないと困りますから。先ほども言いましたが、一〇〇人が協力しなければ、『ゼノサーガ』は作れなかったんですよ。

――クリエイターの組織の中で、自分の役割をこなすことが求められるんですね。

そうです。もちろん志は高く持ってもらいたいんですが、すぐにやりたい仕事に就くのは難しいですよ。だから、いろいろな仕事をしながら吸収できるものは吸収してもらって、自分がやりたいことへのプロセスにしていってほしいですね。「自分がやりたいことにたどり着くには何をすればいいのか？」ということを考えているクリエイターは、それを実現できると思います。

――では最後に、これからクリエイターを目指す読者へ一言お願いします。

なかなか、大変だと思いますよ。まずスケジュールが厳しいです。ピーク時には土日もありません。そのせいか、失恋する社員もしばしば見かけられます(笑)。

それから制作現場ではある程度までいかないと、役職も肩書きもないですからね。自分への評価がすごく見えにくいんです。そういう状況の中で、自分のポジションや立ち位置を見失ってしまうと、相当なストレスになります。だから自分の目標をしっかり持って、業界の荒波に飲み込まれないように気を付けて下さい。

もちろん、作品が完成したとき自分の名前がスタッフロールで流れる時の達成感は、それらすべての苦行から解放されると思いますよ。

GRAPHIC グラフィック

●PS2用ソフト『ゼノサーガ エピソードI 力への意志』は、通常版7800円、限定版12800円でナムコより2月28日発売！


シオン


KOS-MOS(コスモス)

メインキャラクターの「シオン」と「KOS-MOS(コスモス)」の設定画がコレ。

各学校の取材で「グラフィックの基礎はデッサン」という言葉を聞いたが、最新の技術を使って作られた作品でも、それは変わらないんだね。グラフィックを志す君も、まずは基礎を身に付けよう。

プロデューサー 杉浦社長にとってのいいクリエイター

●コストとマーケットの両方に目を向けられる人。
●集団の中で、他のスタッフと協力して制作に当たるコミュニケーション能力がある人。
●専門外でもいろいろな仕事をこなし、成長していくことができる人。

学生の「やりたい」気持ちを第一に考える

アミューズメントメディア総合学院



INFORMATION

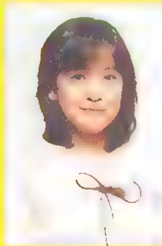
東京校 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8
0120-41-4800
大阪校 〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-10
0120-41-4848
http://www.amgakuin.co.jp/

豪華な講師陣!!

まず知ってもらいたいのが、豪華な講師陣。アミューズメントメディア総合学院では、バリバリ現役の第一線で活躍するプロが指導に当たっているのだ。そのごく一部を紹介すると……、

ほかにも、ゲームプログラムコースの講師に「ダービースタリオン」「ぷよぷよ通」の大味健一郎氏、ゲームグラフィック・アニメーターコースの講師は「機動戦士Zガンダム」「機動戦士ガンダムZZ」メカニカル作画監督などを担当したプロ中のプロ、内田順久氏など、とにかくスゴイ！ すべてのジャンルでトップレベルの技術を持ったプロが指導に当たっているのだ。

しかもアミューズメントメディア総合学院では担任制を採用しているため、他校よりも先生が身近。自由な校風と相まって、先生と学生というより「先輩と後輩」という関係を築くことができるんじゃないかな。講師陣はキミが志す業界の大先輩。学ぶことはたくさんあるハズだ。



●島田 満先生／アニメシナリオ演出コース、ゲーム企画コース担当
「金田一少年の事件簿」「ワンピース」など数多くのアニメ作品を執筆中の、有名シナリオライター。

●山崎 理先生／アニメーターコース、ゲーム企画コース
「ギルティギア ゼクス」作画プロデューサー、「3×3 EYES」シナリオ・演出、「天使のしっぽ」演出など、ゲーム、アニメの両方で活躍するトップクリエイター。



●頼兼和男先生／ゲームグラフィックコース
カプコンにてグラフィック担当後フリーに。DC「レンタヒーローNo.1」キャラクターデザインなど幅広く活動。



島田満講師のシナリオ講義。トップクリエイターは、一言一言の重みが違う！

講師インタビュー

憧れを夢に

入学してくるときは皆さんゲーム業界に憧れを持っていますが、憧れは憧れでしかないんです。その憧れを実現可能な夢に変えるためには、その道を肌で感じ取るのが一番です。

だから我が校では、一年次の夏に共同制作を実施しています。ここで壁にブチ当たって、自分のできること・できないことを認識し、プロになる厳しさを知るんです。それと、ゲームを作る楽しさもね。

遊びを創る場

我が校では高校時代に勉強に興味を持てなかった学生でも、優秀な成績を収められるようになります。やりたい気持ちを強く持って、我々が与える以上にほしがってくれれば、何でも許しますよ。先日の学園祭の時も、学生が仕切って、講義室を喫茶店風に改造してしまいました。

遊びを知らない人に、遊びは創れないと思います。

放課後、ゲームで遊ぶのもOKです。最新のタイトルで遊びながら研究しています。

他校ではゲーム機の持ち込みを禁止するところもあるようですが、遊ばない人に遊びは作れませんよ。面白いゲームを創っている人たちは、面白い事、エンタテインメントをよく知っています。

だから、我が校はいい意味で学校全体を遊びを創る場にしたいと思っています。そこらじゅうに吸収できることが転がっていますからね。



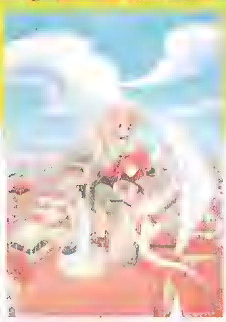
ゲーム企画コース講師
就職指導室 教務
小宮英武 先生

PR

学生作品ギャラリー GALLERY

一年生の共同制作作品より





在校生インタビュー



学校選び

井上：すごく空気がよかった。無味乾燥な感じが全くなく、和気あいあいと勉強できそうだと感じたのが印象的だった。

千代田：僕は大学を卒業した後、アミューズメントメディア総合学院に来ました。都内で四校回ったんですが、この学校では現役学生の話を聞く機会があったのがよかったですね。スタッフの方ではなく、学生の話は立場が近いだけに実感がありますしね。

矢野：僕も大学を卒業してから入学しました。就職活動をしたんですがゲーム業界の募集が少なくて、専門的な技術を身に付けようと思いました。とにかく就職したかったので、就職に強いこの学校に決めました。

授業

井上：グラフィックコースの基礎授業はデッサンや色彩、フォトショップ関係の授業をやりました。

千代田：ゲーム企画コースでは、グラフィックやプログラムの基礎から勉強しました。ゲーム作りには、全般の知識が必要になってきますからね。あと、コンセプト作りや市場分析などですね。

矢野：プログラムコースはC言語を中心にプログラムを勉強して、あとは基礎知識としてグラフィックや企画も勉強します。

千代田：基礎授業を受けて、夏から共同制作がスタートします。基礎知識しかないグラフィックコースやゲーム企画コース、プログラムコースの学生がチームを組んで一つのゲームを作るんです。

井上：九月には発表会があるからね。最初が一番大変だったよ。

矢野：でも、一年次の夏でゲーム制作の一通りの流れが分かるのは大きな収穫だった。ほんと、手探りだったけど貴重な体験でしたよ。

井上：内定が決まっているアークシステムワークスは、社内で企画を立てる事は自由な社風なんです。だから、どんどん面白いと思うことを提案していきたいですね。

千代田：百年経っても語り継がれるようなゲームを作りたいです。面白いことは待つんじゃなくて、作っていかないとダメですね。

矢野：独りよがりではない、ユーザーの立場に立ったプログラムを作りたいんです。また、大学を卒業した経験も活かしたいですね。



ゲーム・プログラムコース二年
矢野貴裕 君



千代田敏規 君



井上 巧 君

就職・ワークシップ制度

そしてやっぱり学生の最終目的は「就職」。これを実現するための二つのステップが「共同制作」と「ワークシップ制度」だ。共同制作については学生の皆さんや講師のインタビューを読んでもらうことにして、ここではワークシップについて紹介しよう。

在学中からプロの現場に飛び込み、お給料をもらいながら働く（もちろん勉強になる）のがこのワークシップ制度。現場の雰囲気に親しみ、貴重なプロのノウハウを吸収するのが目的だ。もちろんワークシップに行く前には本番さながらの模擬面接もあるし、気合いも入るってものだ。

さらに、多くの学生がワークシップでの働きを認められて、そのまま企業に採用されている。今回のインタビューに参加してもらった井上君も、ワークシップ制度でアークシステムワークスで働き、そのまま就職が決まったという、まさに「生き証人」なのだ。

そうそう、アークシステムワークスといえば、「ギルティギアゼクス」の産みの親、石渡太輔氏もアミューズメントメディア総合学院の卒業生。授業レベルの高さがわかるよね。

とにかく、就職前に現場の雰囲気が分かるというのは、ありがたいよね。入社して「こんなハズじゃなかった」なんてこともなくなるし、何より貴重な体験ができる。当然ワークシップで行った会社とは、別の会社への就職を希望することもできるぞ。

募集要項

募集学科

- **ゲームクリエイター学科**（ゲームプログラムコース／ゲームグラフィックコース／ゲーム企画コース）
- **アニメーション学科**（アニメーターコース／アニメシナリオ演出コース）・**CG映像学科・声優タレント学科・コミック学科・ノベルス学科**

初年度費用

ゲーム学科の場合：一三八万円（教材費別途）

主な就職先（五十音順）

アークシステムワークス／アリカ／アスキー／オーバーワークス／カプコン／ゲームアーツ／コナミ／スクウェア／SEGA-AM2／ソニー・コンピュータエンタテインメント／ディープスペース／ドワンゴ／ナムコ／ハドソン／フロム・ソフトウェア／ほか多数（内定含む）

3月の冬季体験入学やセミナー日程

体験説明会など

（東京校）3／9（土）・3／17（日）

（大阪校）3／3（日）・3／24（日）

その他イベント

（東京校）クリエイターを招いてのセミナーを開催予定、詳細はお問い合わせを。（大阪校）3／8（金）・3／9（土）制作発表会では、楽しいイベントや特典もたっぷり！



PR

INFORMATION

〒151-0053　東京都渋谷区代々木3-57-6

☎03-3370-2720



ゲーム会社に五年連続一〇〇名以上の驚異的な実績を達成

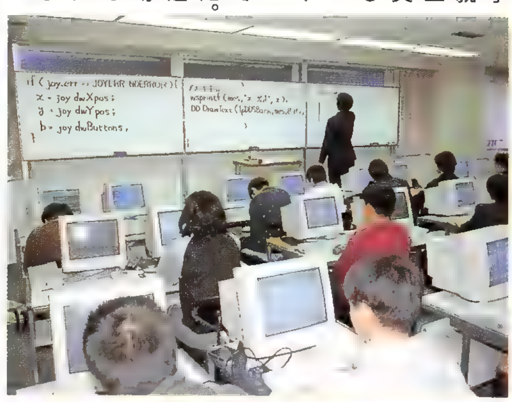
東京ゲームデザイナー学院

「ゲーム好き」から「ゲームのプロ」へ

東京ゲームデザイナー学院は、何といってもその就職者数で有名。なんと、五年連続で専門職への正社員採用一〇〇名以上を達成している。これは驚きの数字。

もちろん実力第一のゲーム業界だから、学生がしっかりした技術を身に付けていれば就職先はあるハズだ。だが、そのためには練り込まれたカリキュラム、指導力に優れた講師が必要となる。書いてしまうと簡単に見えるが、これがなかなかに難しい。

例えばゲームデザイナー養成講座（プログラミングがメイン）なら、BASICプログラミング→BASICによるゲーム作成、C言語プログラミング→C言語によるゲーム作成、アセンブラプログラミング→アセンブラプログラミングによるゲーム作成、というのが大体の流れ。これにサウンドやアルゴリズムなどの＋αを加えた総合的なゲーム制作を、一〜三年のコースで身に付けられる。年数の多いコースでは、ポリゴンや通信対戦などのさらに専門的な技術を学ぶことができる。使用機種もコースによって最適なものが選ばれており、こだわりが伺える。



もちろん講師陣は教育のプロフェッショナル。講義を担当するメインの講師のほかにサポートを担当する講師を配置し、授業中であっても分からないところを解説してくれるというキメの細かさもあるのだ。取材当日も、風邪で欠席していた学生に前回の授業内容を説明していたぞ。このような丁寧な指導体制があってこそ、就職面での突出した実績を出すことができるんだね。

キミの「ゲームが好き」という熱意を「ゲーム制作のプロフェッショナル」に昇華させてくれる架け橋、それがこの東京ゲームデザイナー学院なのだ。

在校生インタビュー



ゲームデザイナー養成講座一年
畑 圭輔君

学校選び

高校三年生の夏に簡単なインベーダーゲームを作ってみたら楽しかったのがきっかけとなり、東京ゲームデザイナー学院に入りました。ゲームで遊ぶことが好きだったし、ほかの人と同じように、大学に入る事に疑問を感じてしまったんです。

見学しに来たときは、スタッフの方に「本格的なカリキュラムだから勉強は大変だよ」と聞かされました。でも最初からそう言ってくれるところが信用できたし、そんなに大変なら、やりがいもありそうだなと思いましたね。

授業

パソコンは初心者だったので、最初は授業が進むスピードが割と早くて戸惑いましたが、今では「少し遅いかな」という気がするぐらいに成長しました。授業内容では、参考資料に載っていなかったアッセンブラを丁寧にやってくれたのが助かりましたね。

それと授業内容ではないんですが、この「一日中プログラムに集中できる環境」が嬉しいんです。授業が終わっても学校は八時まで開いていますし、僕は帰宅してからも朝四時ぐらいまでパソコンに向かっている日もあります。

授業だけじゃなくて、講師が話してくれる企業の現場の様子なども参考になりますよ。

今後

僕は「アーマードコア」のようなゲームを作ってみたいと思っています。あんな風に、プレイヤーがすんなりゲームの世界観に入ってこられるプログラムを書きたいですね。

視野は大きく持ちたいので、なるべく学校内の友人だけをライバルだと思わないようにしているんです。インターネットだけを見ても、まだまだ世の中にはすごい人がたくさんいますからね。早くプロになれるように、追いつけ追い越せという気持ちで頑張っていきたいです。

一日中プログラムに集中できる幸せ

在校生インタビュー

interview / a student

学校選び

大学に進学するよりも、好きなことを仕事にしてみたいと思って、何カ所かグラフィック系の学校を見学したんです。「東京ゲームデザイナー学院」はファミ通で広告を見て知りました。ここに決めたのは、就職率の高さと、初心者でも、基礎から勉強できるっていう安心感ですね。

授業

私が選んだキャラクター養成講座では、最初は鉛筆の削り方から始めます。基礎から身に付けたかった私には、嬉しかったですね。その後、デッサン、アニメーションエディタ、フォトショップやソフトFXプロなどを使ったCG制作……といった具合にステップアップしていきます。

完成した作品は講評日に展示して、講師やみんなの意見を聞くことができるんですよ。講師からのアドバイスはためになりますよ~。構図を中心に影の付け方や、空白の扱い方などを指摘してもらえますからね。入学してから八カ月くらいですけど、20枚以上はデッサンを仕上げましたよ。

私は、スクウェアさんのファイナルファンタジーシリーズが大好きなんです。クラスにもファンの子が多くて、おかげで友達もたくさんできました(笑)。

今後

私もあんなキャラクターを作ることができるようになりたいですね。そのために、今は午前中にデッサン、午後はCGというスケジュールをきっちりこなして、スキルアップあるのみです！



鉛筆の削り方から勉強できるんです。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座一年
川口　梢さん



美術大学のようなデッサン授業。絵を描くことに慣れるのが上達への近道だ。

基礎を重視したアトリエスタイル

読者の中にも、自分のホームページにイラストを掲載している人がいるんじゃないかな。インターネットが発達し、フォトショップなどの描画ソフトが安価で普及している近年では、個人でさまざまな技術を駆使した作品を制作・発表することが可能になっている。

でも「絵を描くのが好き」と「絵を描くプロフェッショナル」は全然違うということを分かってほしい。CGでの制作であっても、基礎となる人体骨格や静物の立体感があるかないかは見る人が見れば一発で分かる。前述のようにインターネット上で作品を公開し、知り合いから評価を受けて満足していたりすると、どんどん悪い癖が付いてしまい、プロを目指す際に困る例も多いようだ。

そんなわけでゲームキャラクターデザイナー養成講座では、美大さながらのアトリエ的なスタイルでの授業を行なっている。デッサンによる基礎作りをしっかり行なうことによって、リアリティあふれるキャラクターを描画することができるのだ。

当然CG制作も初心者から安心して参加できる授業を行なっている。先のインタビューに登場してくれた川口さんも、入学時はコンピューター初心者だったそうだ。しかしインタビュー時（入学後約八カ月）は「今は人並み以上に使えます」と、控えめながら、自信を持って話してくれたぞ。

実は東京ゲームデザイナー学院では、一日六時間の授業のほかに、四時間の教室開放を行なっている。つまり勉強したい人は、放課後コンピューターを使ったり分からないところを講師に聞いたりすることができるというわけだ。このような環境の充実からも「学生のやる気に応える」という東京ゲームデザイナー学院の姿勢が伺える。それがある限り、来年も再来年もたくさんのプロフェッショナルが、ここから羽ばたいていくのだろう。

学生作品ギャラリー GALLERY



募集要項

募集学科
ゲームデザイナー養成講座
ゲームキャラクターデザイナー養成講座
CGクリエイター養成講座
3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座
企画シナリオライター養成講座
ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
サウンドクリエイター養成講座

初年度費用
一〇〇万円より

主な就職先（五十音順）
アトラス／アルゼ／カプコン／コーエー／コナミ／コンパイル／セガ・エンタープライズ／スクウェア／ソニー・コンピューターエンタテインメント／テクモ／ナムコ／ハドソン／フロムソフトウェア／マイクロソフト／ほか多数

3月の冬季体験入学やセミナー日程
随時募集しています。



バンタン電脳情報学院

親切・丁寧な授業サポートで、圧倒的な就職実績を誇る



INFORMATION

〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14
0120-51-0505

dennoh@vantan.co.jp
http://www.vantan.co.jp/dennoh
http://www.vantan.co.jp/dennoh/i/

初心者もしっかりバックアップ

ゲーム作りのプロになるための勉強をしたいけど、どうすればいいのか、ぜんぜん分からない！ そんな人はぜひ、バンタン電脳情報学院で学んでみよう。

それは、バンタン電脳学院（以下バンタン）が、ゲームを作ったことのない人や、パソコンに触れたこともない初心者でも、ゲーム作りのプロになれる、三つの特徴的な教育システムを用意しているからだ。

まず一つ目はパソコン初心者も安心して勉強できる（スタートアップシステム）と呼ばれるバックアップ制度。ゲーム作りに必要なパソコンの基本的な操作から、基礎知識までをしっかり教えてくれる制度だぞ。

そして、二つ目が（少人数制クラスのマンツーマンレッスン）だ。これは、授業中に講師が一人ひとりの机を回り、勉強の進行具合を個別にチェックしてくれるというもの。これによって、丁寧で細やかな指導を実現しているのだ。これならゲーム作りに必要な知識や、テクニックの基本から応用までをしっかり勉強できるよね。

そして最後に、バンタンは卒業生たちの就職先がすごいのだ。なんと大ヒット作品になった「バイオハザード」シリーズを生み出したカプコン、「ファイナルファンタジー」シリーズのスクウェア、「アーマード・コア」シリーズのフロム・ソフトウェアなど、ゲーム業界をリードする会社ばかりだ。パンフレットには卒業生が60名以上も紹介されているぞ。

これは、バンタンがゲーム業界で認められる、すごい知識やテクニックをもった学生たちを育てている証拠だ。キミがゲーム業界でガンガン活躍したいなら、バンタンを選ばない理由はどこにもないよね。可能性の扉を開く鍵がここにある！



授業中には、こんな感じで講師が一人ひとりの机を回り、分かりずらい場所などをしっかりと説明、解説してくれるぞ。

在校生インタビュー



学校選び

僕は大学卒業後、就職したんですけど、ゲームプログラマーになる夢が捨て切れなくて……。丸二年で会社を飛び出しちゃいました（笑）。ただ、すぐ再就職できる実力はなかった。せっかくだから専門学校に入り直して基礎からやり直そうと思いました。バンタンはそんな僕の条件にぴったりだったのと、学院の親切な説明に心動かされましたね。

授業

一年次はC言語やアセンブラ言語など、基礎からしっかりと教えてくれたので約三年のブランクも一気に吹き飛びました。二年次はWindowsプログラミングやDirectXといった、より高度な内容もあり苦労しましたが、プログラムの楽しさも味わえた一年でしたね。

今後

まずは一日でも早く仕事を覚えて、ゲームであればスタッフロールに自分の名前を載せてもらえるように頑張りたいです！ そしていつかはメインプログラマーとして作品を作ってみたいですね!!

今まで同様、可能性がある限り、あきらめずに挑戦し続けていきたいと思います。

ゲームプログラム科二年
享保一茂 君

在校生インタビュー

憧れの会社に内定！

以前は美大に通っていたのですが、アートってターゲットが狭いと感じたんです。それでターゲットが広いゲームをやりたいって思うようになりました。結局、美大を辞めてバンタンに入学したのですが、プランナー科があるということがバンタンに決めた理由です。そして、二年次に、キャメロットからインターンシップの依頼がバンタンに来て、すぐに申し込みました。とにかく、キャメロットが好きだったので、採用試験を行なってもらい、大変でしたけれど内定を頂きました。もうすでに働いていますが、本当に入りたかったので、今、すごく充実しています。

ゲームプランナー科二年
大沢規角 君



PR

プロの厳しさ、そして絵を描く楽しさを学びました。

在校生インタビュー

学校選び 講師がよかったとこかな。アトラスやコナミでゲームを制作している講師が在籍していたのは、バンタンを選択する上で、大きなポイントになりました。



授業 尊敬できる講師に出会えたことです。河崎講師やドルバッキーヨウコ講師には特にプロの厳しさ、そして絵を描く楽しさを学びました。講師の方々にはパソコン上で描くイラスト技法や、ツールの使い方を一から教えていただけるのでパソコンを使ったことのない人でも大丈夫です。

将来 まずは、ゲームを創りたいです。特にセガのゲームが好きなのですが、ユーザーが遊んでいて爽快なゲームや、スピード感のあるゲームを創りたいですね。あと、イラストレーターになって海外に羽ばたいて、そして世界中の人々と絵を描くという夢があります。でもそのためには、英語もやんなきゃ（笑）。

ゲームグラフィック科二年 **青木梨恵** さん

自分は「ゲームを創りたいんだ」って分かった。

在校生インタビュー

学校選び フリーターをやっていたんですけど、20才ぐらいから「自分は何をやりたいんだ」と考えるようになって……。自分がやりたいことを確かめるために、バンタンの学校見学会に行ったんです。そこで学校の雰囲気もいいし、自分は「ゲームを創りたいんだ」って分かって、バンタンに決めました。

授業 やはり企画（プランナー）に必要な一通りの技術、知識を身に付けられたのが、大きいですね。今、すでに仕様書の作成をしているんですけれど、実際に役に立っている部分がたくさんあります。

将来 企画っていったら自分の考えたゲームを創ることですよ、やっぱり。僕はロールプレイングゲームやシミュレーションゲームが好きなので、システムもシナリオも練り込まれたものを創りたい。っていうか、創ります（笑）。



ゲームプランナー科二年 **菅野健太** 君

在校生インタビュー

学校選び バンタンはスタッフがやさしく、学校の雰囲気もほかの学校よりよかったから選びました。パンフレットも面白くて、どんな人材が業界に求められているかも分かったのでよかったですね。

授業 私は、パソコンを全く触ったことがなかったのでとても不安だったのですが……バンタンでは、パソコンの基本操作から教えてくれたので、とても助かりました。あと、プロになる上での心構えを学びました。

将来 グラフィックデザイナーとして安心して仕事を任される人になりたいです。自分で納得して描いた絵を、誰か一人でも『いい』と思ってくれたら嬉しいですね。



ゲームグラフィック科二年 **前田万実子** さん

在校生インタビュー



ゲームプログラム科二年 **藤田剛史** 君

学校選び バンタンを選んだ理由は、少人数制ということ。これならちゃんと教えてもらえると思ったからなんですよ。

授業 勉強を始めてよかったことは、見た目だけを重視したゲームを制作する授業ではなく、基礎から応用までしっかりと学べるカリキュラムだったこと。パソコンのパの字も知らなかった僕でも、ゲームプログラムに必要な技術や知識を身に付けることができました。

将来 テクモからプログラマーとして内定を頂くことができたんです。バンタンは夢を現実にできる学校ですよ。

Let's Play 極意

PSソフト「ゲームクリエイターになろう！」

バンタン電脳情報学院の学校案内には、なんと、プレイステーション用のゲームが付いてくるぞ！内容は、プレイしていくうちに、ゲームクリエーターになるためのノウハウが学べるというもの。特にバンタン電脳情報学院の学校の説明というわけじゃないから、ゲームクリエイターを目指す人みんなにプレイしてほしいのだ。手に入れたい人は、早速バンタンに問い合わせてみよう！

※配布は高校三年生以上です。



ナビゲーター役の智子教務と犬のステラ。ストーリーも面白いぞ。

募集要項

募集学科

全日制（二年）
- ゲームプランナー科
- ゲームグラフィック科
- イラストレーション科
- ゲームプログラム科
- ゲームライター科
- ゲームサウンド科

新聞奨学生対応（三年）
- EXゲームグラフィック科
- EXゲームプログラム科

初年度費用
一〇六万円〜一四八万円

主な就職先（五十音順）
エンターブレイン／オーパス／カプコン／キャメロット／ゲームアーツ／コナミ／セガ／スクウェア／テクモ／ナムコ／ハドソン／バンプレスト／ビバリウム／メトロ／ユークス／ほか多数

3月の冬季体験入学やセミナー日程
最終個別ガイダンス
平日開催



PR



ゲームカレッジ

総合学園ヒューマン・アカデミー

産学協同を合い言葉に、積極的に企業と連動

INFORMATION

札幌校	〒060-0004	北海道札幌市中央区北四条西5-1 アスティ45ビル12F	0120-52-3860
仙台校	〒980-6114	宮城県仙台市青葉区中央1-3-1 AER14F	0120-050-459
東京校	〒169-0075	東京都新宿区高田馬場4-4-2	0120-89-1588
名古屋校	〒460-0008	愛知県名古屋市中区栄3-18-1 ナディアパークビジネスセンタービル9F	0120-491-758
大阪校	〒542-0081	大阪府大阪市中央区南船場1-17-10	0120-06-8601
神戸校	〒650-0021	兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館5F	0120-4953-38
福岡校	〒810-0001	福岡県福岡市中央区天神1-1-1 アクロス福岡4F	0120-49-1055

post@athuman.com
http://www.athuman.com/game/

01 学校は現場のリハーサル

一流クリエイターによる講演会、作品を売り物として扱ったプレゼン大会など、産学協同（産業界と研究・教育機関とが協力して職業訓練や協同研究などを行なうこと）を実現しているのがゲームカレッジの特徴。特に年数回あるプレゼン大会では、企画発表、デモ画面発表、CDジャケット・雑誌記事、体験版フェア、完成版と、段階を追って自分たちの作品をアピールしていかなければならない。現場さながらのスケジュールをこなすことによって、業界で通用する人材を育成するというわけだ。

もちろんこれは大変な作業だけど、インタビューに答えてくれたみんなの笑顔を見れば、その充実振りが分かるよね。



ゲームショウには、選抜された現役生の作品が出展される。一足早くデビューだ！

02 在校生インタビュー

学校選び

山根：高校二年生の時にあちこちの学校に資料請求したんですが、ヒューマンが一番、豊富な話を聞けたのが良かった。

湧嶋：僕は三年制でじっくり技術を身に付けたかったから、ヒューマンを選んだ。

梅谷：ヒューマンは、働くための技術訓練を目的とした形態を取っていて、就職率も良かったのがポイントですね。

授業

湧嶋：授業はチーム制作が多いから、チームワークが重要だよね。

梅谷：もちろんチームワークの大変さを感じるときもあるけど、それは社会に出たって同じだからね。

山根：学校ではプロになっていった先輩から話を聞く機会もあるけど、一言一言に重みがあるよね。

今後

山根：大人でも子供でも楽しめるようなゲームを世に送り出したいですね。

梅谷：僕はもっと社会にいい影響を与えるようなゲームを作りたいな。

湧嶋：たくさんの人に喜んでもらえるように、がんばります。



湧嶋純一君　山根克明君　梅谷博愛君
ゲームプログラム専攻　二年

ヒューマンで、共感できる友達に出会えた。

03 講師インタビュー



3DCG講師
杉本 巧 講師

ヒューマン・アカデミーは、講師と学生の距離が近いことが特徴です。オリエンテーションで遊園地に行ったりします。

学校が楽しくなるのはもちろん、講師を通じてコネクションが広がります。ゲーム業界は狭いですから、どんどん我々を利用してほしいですね。

授業では、ハイエンドソフトを始め、プロが使っている各種ソフトを扱います。

講師陣も私を始め現役のプロが多いですから、最新の情報をいち早く提供しています。アプリケーションの使い方だけではなく、映像全般を扱えるようにみっちり指導しますよ。

募集要項

募集学科

ゲームカレッジ
ゲームプログラム専攻・ゲームCG専攻・ゲームサウンド専攻・ゲーム企画専攻

エンタテインメントカレッジ
タレント専攻・声優専攻・ダンス専攻

ITカレッジ
システムエンジニア専攻・画像処理専攻・制御エンジニア専攻・インターネットエンジニア専攻・インターネットビジネス専攻

初年度費用
一四五万円（二〇〇二年度 東京校実績・ゲームカレッジ）

主な就職先（五十音順）
アトラス／NTTシステム開発／NTTドコモ／カプコン／コナミ／CBCテレビ映画社／システムクリエイト／ジャレコ／スクウェア／セガ／タイトー／日本IBM／日本ソフトウェア／日本一ソフトウェアデザイン／ハドソン／ほか多数

3月の冬季体験入学やセミナー日程
セミナー 毎週土・日（要予約）

PR

INFORMATION

東京本校　〒150-0002　東京都渋谷区渋谷2-12-15
大阪本校　〒530-0001　大阪府大阪市北区梅田1-1-3
☎ 0120-816-573

✉ school@konami.com
http://www.konami.co.jp/school/



コナミへの入社人数260名突破！

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

コナミに最も近い学校

『ビートマニアシリーズ』『ときめきメモリアルシリーズ』『メタルギアソリッドシリーズ』など聞き覚えのあるヒット作を次々に飛ばすコナミ。その総合エンタテインメント企業が運営する学校が、コナミコンピュータエンタテインメントスクール（以下コナミスクール）だ。

コナミスクールには本校（二年制）とプロフェッショナル校（一年制）がある。初心者は本校に入学して、プロとしてデビューできるだけの技術を身に付ける。それに対してプロフェッショナル校は「インターンシップ科目」を含んでおり、コナミの制作現場に参加し、実際に仕事をしながら現場のノウハウを身に付けるのだ。半年間のインターンシップ後成果が認められれば、なんとそのまま正式入社することができるぞ。

本校（2年）
↓
プロフェッショナル校（1年）
↓
コナミ各社

他社への就職

このように育成から受け入れまで含めて現場と連動しているのは、日本でもコナミスクールだけだぞ。特進制度やインターンシップ制度など、夢を持って頑張れば目いっぱいフォローしてくれる環境がそろっている。コナミファンとしては、夢が膨らむ学校だね。

講師インタビュー

コナミスクールの特徴は、なんといってもコナミとのパイプの太さ。インターンシップでは、全国のコナミグループ各社での実地教育が受けられます。

プラットフォーム的にも、家庭用ゲーム機を始めとして、業務用や大型筐体、iアプリなど、幅広いノウハウがあります。理論だけではなく、実際にビジネスとして実践した結果がありますから、深さが違いますよね。



教務部
後藤圭一
マネージャー

卒業生インタビュー



「君、いいね」って言われてコナミの現場へ。

コナミ音楽ディレクター
DJ TAKA
代表作「ビートマニアⅡDXシリーズ」

学校選び

就職活動の時にゲーム業界を目指したけど、受からなかった。その後、コナミスクールの存在を知り、コナミスクールに通ってがんばって勉強すれば、コナミに入社できるかもしれないなと思い、入学を決意しました。

授業

僕は音響サウンドコースに入学して「キャリア入学制度」の試験に合格し、本校二年次からの授業を受けました。半年目で制作の方に勉強の成果を見てもらう機会があったんですよ。そのとき一人の方が「君、いいね」って言ってくれて、制作現場に行くことができました。結局、それから四カ月後には社員として『ビートマニアⅡDX』の担当になっていましたね。こんなチャンスが転がっているのは、コナミスクールだけだと思います。

今後

『ビートマニアⅡDX』シリーズは僕の代表作。でも、あのシリーズは僕が入社した時には企画が固まっていましたから、次は新しいゲームの立ち上げに関わってみたいですね。

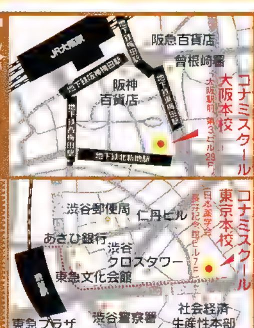
募集要項

募集学科
プログラムコース
CGコース
音響サウンドコース

初年度費用
入学金三十万円
授業料九十万円
施設設備費三十万円
学校諸費五万円

主な就職先
コナミコンピュータエンタテインメント大阪／コナミコンピュータエンタテインメント東京／コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ／コナミコンピュータエンタテインメントジャパン／コナミAM事業本部／コナミGM事業本部／コナミミュージックエンタテインメント／コナミコンピュータエンタテインメントアメリカ／コナミパーラーエンタテインメント／コナミCS事業本部／コナミCP事業本部／その他業界各社

3月の冬季体験入学やセミナー日程
3／9（土）体験説明会
3／23（土）入学相談会
個別相談・随時受付中！　まずはお電話を!!　フリーコール
0120（816）573





INFORMATION

〒169-0074　新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル
☎03-5330-2870
shiryo@d-e-a.co.jp
※HPで作品を展示するギャラリーが新設されるので、ぜひチェックしてみよう！
http://www.d-e-a.co.jp/
http://www.d-e-a.co.jp/i/
http://www.d-e-a.co.jp/j/

一流ゲームメーカーが求める人材を育成する

デジタルエンタテインメントアカデミー

二年先を見る指導陣

一流ゲームメーカーを中心に23社が資本参加して運営されているのがこの「デジタルエンタテインメントアカデミー（以下DEA）」だ。出資企業からダイレクトに情報を得ることができるため、これから必要になる技術をベースにカリキュラムを組んでいるという、最先端の授業内容が特徴だ。もちろん業界標準のハード・ソフトは当たり前。技術や設備だけではなく、プロとしての姿勢や意識など、「人材」としての質を高めることにも重点を置いているぞ。

カリキュラムもさらに充実！

DEAでは平成14年度から、より充実したカリキュラムを用意している。まずプログラムエキスパートコースに本格的なネットワークを学べる専攻課程が新設される。これにより、さらなる専門的な内容も学習できるようになるのだ。このほかにもゲーム企画やサウンドの授業も拡充され、選択肢がさらに広がるぞ。

これは、DEAが多くの企業とディスカッションを重ねた結果、「企業が欲しがる人材育成」というコンセプトに基づいて決定されたカリキュラム。プログラム、グラフィックの専門的な技術を持ちつつ、企画やサウンドのことも十分に分かるプロフェッショナルを目指す君は、DEAで実力を付けるのが近道だぞ。

出資企業一覧（五十音順）

株式会社ACCESS、株式会社アスキー、株式会社アトラス、株式会社エニックス、株式会社カプコン、株式会社コーエー、株式会社コンパイル、株式会社スクウェア、株式会社セガ、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、株式会社タイトー、株式会社ティーアンドイーソフト、テクモ株式会社、株式会社ナムコ、ニンテンドー?ティ株式会社、任天堂株式会社、株式会社ハドソン、株式会社バンダイ、株式会社バンプレスト、株式会社マイロキャビン、マイクロソフト株式会社、株式会社メディアワークス、株式会社[illegible]

講師インタビュー

学生に、どの勉強をやったら有利か、と聞かれたら「全部やりなさい」と答えます。それが企業が求める人材だからです。好きなことだけではなく、人気がないものでも「なぜ人気がないのか」確認するのが重要です。そうやって好き嫌いなく勉強する学生には、理想の将来を提供する方法論を用意して待っていますよ。



教務課
馬場誠二 さん

在校生インタビュー

学校選び

大学二年生の時に、普通に卒業して就職するのが疑問だった。僕はどうしてもゲームクリエイターになりたかったので、スクール探しを始めました。DEAはゲーム制作の知識を身に付けるだけでなく、就職まで視野に入っているのが僕の目的に合っていました。

授業

最初はプログラムコースもグラフィックの基礎を学ぶし、その逆もあるんですよ。基礎ぐらいは知っていないと、後々チーム作成をするときに響きますからね。本格的にゲームを作り始めるのは夏ぐらいからです。苦労して作ったゲームが制作発表会で、いろいろな企業の人の目に触れるのはドキドキしますよ。

学習

コミュニケーションツールとして機能するようなゲームを作りたいですね。とはいっても、ネットワークゲームだけではなく、プレイしていないときでも友達とその話で盛り上がれるような、そういうゲームを作れたら最高ですよね。



プログラムエキスパートコース二年
酒井大輔 君

募集要項

募集学科
ゲームクリエイター養成科
プログラムエキスパートコース（二年・全日制）・グラフィックデザインコース（二年・全日制）・プログラムエキスパートコース（三年・午前部）・グラフィックデザインコース（三年・午前部）・マスターコース（上記コース修了者で希望者　飛び級制度あり　一年・全日制）

初年度費用
二年制一四〇万円（税抜き）
三年制一〇二万円（税抜き）

主な就職先（五十音順）
アスキー／カプコン／キャメロット／ゲームフリーク／コーエー／コンパイル／スクウェア／セガ／チュンソフト／テクモ／ナムコ／日本テレネット／ハドソン／マイクロキャビン／メディアワークス／ほか多数

3月の冬季体験入学やセミナー日程
3／6（水）14：00〜

入学願書締め切り
郵送締め切り　3／15（金）
持参締め切り　3／18（月）
入学選考（最終）　3／19（火）



※三年制は二年制のカリキュラムを三年かけて行なう午前だけのコースです。

PR

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

7029

差出有効期間
平成15年9月
30日まで
●切手不要

169-8790

158

東京都新宿区高田馬場4-4-2

ヒューマン・アカデミー

ゲームカレッジ

入学事務局行

★黒ボールペン等で、記入もれのないようご記入ください。

●お名前 ●生年月日 S 年 月 日

●性別 □男 □女 歳

●ご住所 〒□□□-□□□□ 都道 府県

●お電話 ( ) _ ●FAX ( ) _
(または携帯電話)

●E-mail

●学校名 学校 科 年 在学中 年卒業

●ご職業

ホームページアドレス http://www.athuman.com/game/

郵便はがき

料金受取人払

世田谷局承認

032

差出有効期間
平成15年2月
27日まで
●切手不要

154-8736

032

(受取人)
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル

株式会社エンターブレイン
広告部 資料請求
「ARCADIA」係行

キリトリ

ARCADIA スクール特集アンケート

●アンケートにご協力ください／該当する番号に ○をお付け下さい。

●あなたが、学校を選ぶ基準は何ですか？（3つまで）

1.取得科目 2.取得資格 3.授業内容 4.使用機材 5.修業期間 6.就職先 7.就職率 8.入学費用 9.学校の所在地 10.好きな講師がいるから 11.その他（ ）

●あなたが、将来目指している職種は何ですか？（どれか1つ）

1.ゲームクリエイター 2.ゲームデザイナー 3.キャラクターデザイナー 4.CGクリエイター 5.グラフィックデザイナー 6.サウンドクリエイター 7.シナリオライター 8.ゲームプログラマー 9.ビジネスソフトプログラマー 10.アニメーター 11.その他（ ）

●あなたが使用してみたいコンピューター/OSをお選び下さい（はいくつでも可）。

1.Windows 2.Macintosh 3.WindowsNT 4.SGI 5.UNIXマシン 6.Linux 7.ゲーム開発専用機 8.その他（ ）

●今後のアルカディアのスクール特集に期待することをお書き下さい。

[ ]

資料請求カード

(2003年2月27日まで有効)

ARCADIA

送付先ご住所など全項目にご記入下さい。

フリガナ		生年月日 年 月 日	
氏名		学年 年・才	性別 男・女
ご自宅住所	〒	電話 — —	
学校名			
学年			
e-mail			

[illegible]

- □ 001 アミューズメントメディア総合学院
- □ 002 東京ゲームデザイナー学院
- □ 003 バンタン電脳情報学院
- □ 004 ヒューマン・アカデミー
- □ 005 コナミコンピュータエンタテインメントスクール
- □ 006 デジタルエンタテインメントアカデミー

キリトリ

キリトリ

学校案内 無料請求はがき

[illegible]

Q1. ご興味をお持ちの専攻を下記から3つお選びください。

(興味のある専攻を3つ選び、1 2 3とご記入ください)

- □ ゲームCG専攻
- □ ゲームプログラム専攻
- □ ゲーム企画専攻
- □ ゲームサウンド専攻
- □ CGデザイン専攻
- □ グラフィックデザイン専攻
- □ まんが専攻
- □ システムエンジニア(SE)専攻
- □ 画像処理専攻
- □ 制御エンジニア専攻
- □ インターネットエンジニア専攻
- □ インターネットビジネス専攻
- □ 声優専攻

Q2. 体験入学・学校説明会・その他イベントへの参加は希望されますか?

□はい(月 日 時頃) □検討中

<参加ご希望地>

□札幌 □仙台 □東京 □名古屋 □大阪 □神戸 □福岡

Q3. 通学を希望される校舎はどちらですか?

□札幌 □仙台 □東京 □名古屋 □大阪 □神戸 □福岡

Q4. 当学園に関しまして、ご質問等ございましたらお気軽にご記入ください。

[ ]

Q5. よく読む雑誌名をご記入ください。

[ ] [ ]

Q6. 話を聞いてみたいゲームクリエイターは?(1名)

[ ]

ご友人で、資料ご希望の方がいらっしゃいましたらご紹介ください。

フリガナ お名前		生年月日	S 年 月 日 歳	男・女
フリガナ ご住所	〒			
		お電話	( )	

お急ぎの方は今すぐフリーダイヤルで! 0120-89-1588

掲載スクール一覧

東京ゲームデザイナー学院

ゲーム会社への就職数、五年連続100名突破！

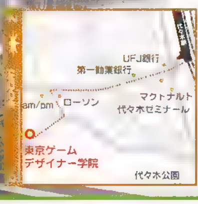
特徴

実践的なカリキュラムで新時代のクリエイターを養成する「東京ゲームデザイナー学院」。五年連続で100名以上のゲーム会社就職者を出す、抜群の実績を誇ります。

アクセス

〒151-0053
東京都渋谷区代々木3-57-6

☎03-3370-2720



アミューズメントメディア総合学院

ワークシップで抜群の就職実績を誇る

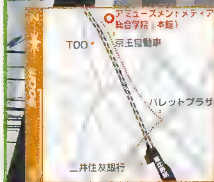
特徴

産学共同・現場実践主義を旗印に、ゲーム会社を中心とした多くの企業とネットワークを持ち、共同制作やワークシップ、模擬面接など、常に現場を意識した指導を行なっています。

アクセス

東京校 〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
0120-41-4600
大阪校 〒532-0011
大阪市淀川区西中島3-12-19
0120-41-4648

http://www.amgakuin.co.jp/



総合学園ヒューマン・アカデミー ゲームカレッジ

充実した講師陣と実践重視のカリキュラム

特徴

ヒューマン教育グループは全国に91の拠点を持っています。総合学園ヒューマン・アカデミー ゲームカレッジはさまざまなバックアップ体制を用意し、抜群の資格取得や就職実績を誇っています。

アクセス

〒060-0004	北海道札幌市中央区北四条西5-1 アスティ45ビル12F	0120-52-3860
〒980-6114	宮城県仙台市青葉区中央1-3-1 AER14F	0120-050-459
〒169-0075	東京都新宿区高田馬場4-4-2	0120-89-1588
〒460-0008	愛知県名古屋市中区栄3-18-1 ナディアパークビジネスセンタービル9F	0120-491-758
〒542-0081	大阪府大阪市中央区南船場1-17-10	0120-06-8601
〒650-0021	兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1 三宮センタープラザ東館5F	0120-4953-38
〒810-0001	福岡県福岡市中央区天神1-1-1 アクロス福岡4F	0120-49-1055

http://www.athuman.com/game/

バンタン電脳情報学院

数多くの卒業生たちが業界第一線で活躍中！

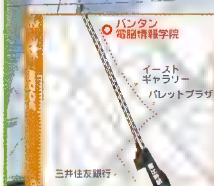
特徴

初心者にも優しいシステムと、就職実績の高さは自信あり。全くコンピュータに触れたことのない未経験の人でも、即戦力のクリエイターに育成します。

アクセス

〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14
0120-51-0505

http://www.vantan.co.jp/dennoh
http://www.vantan.co.jp/dennoh/i/



デジタルエンタテインメントアカデミー

ゲームメーカーが求める人材を育成する

特徴

一流ゲームメーカーを中心とする23社の企業により運営されている、ゲームクリエイター養成校です。制作現場で使われている機材で、基礎から最新の技術まで、実践的に学べます。

アクセス

〒169-0074
新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル

☎03-5330-2870

http://www.d-e-a.co.jp/
http://www.d-e-a.co.jp/i/
http://www.d-e-a.co.jp/j/



コナミコンピュータエンタテインメントスクール

コナミへの入社人数260名突破！

特徴

一部上場企業であるコナミへの入社に、最も近い学校。それがコナミコンピュータエンタテインメントスクールです。基礎から現場で通用するテクニックまで、コナミがプロデュースします。

アクセス

東京本校
〒150-0002
東京都渋谷区渋谷2-12-15
大阪本校
〒530-0001
大阪府大阪市北区梅田1-1-3

0120-816-573

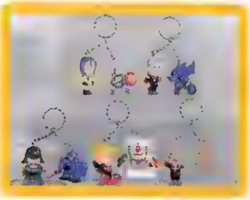
http://www.konami.co.jp/school/



プライズワンダーランド

今月のイチ押しはブルース・リーとルパンの遊べるプライズだ。それからタイトーの新作プライスマシン「とめばあちゃんの駄菓子屋」リポートもあるよ。

3 機動戦士ガンダム ジオンの系 フィギュアキーホルダー





ファーストガンダムから人気のあるジオン軍の職業軍人たちを、搭乗モビルスーツと共に立体化。ランバ・ラルもギレン・ザビも君の手に！

4 キン肉マンII世 ソフビマスコット





TVアニメもスタートしたキン肉マンII世のソフビデフォルメフィギュア。あのキン肉マンテイストは健在！ キン消しの再来かも。

1 プレイセットシリーズ ルパン三世 小道具コレクション

いろんな小道具がセットになった遊べるフィギュア。バンプレスト キャラクターコレクション 専用景品だ。五ェ門のはかまを脱がすと……？





5 ルパン三世 音声フィギュア

ルパンの「ン」の字のボタンを押すと、アニメでお馴染みのセリフが聞こえてくるサウンド機能付き。知名度No.1の赤ジャケット着用新ルパンだぞ。





2 ブルース・リー アクションキーホルダー





劇中のブルース・リーを再現。腰をひねるとヌンチャクや棍を振り回すギミックが笑える。キミの手にブルース・リーが蘇る！



きっとはずれたよ。君のカンにはね。

というプレイヤーを小バカにしたセリフが聞こえてくる前代未聞のプライズマシンが、とめばあちゃんの駄菓子屋だ。昔懐かしい駄菓子屋の福引きがそのままプライズゲームになっている。わっかにアームをうまく通せば景品ゲット！ なのだが、ほしい景品を狙うことができない、何か取れるか分からない！ これも前代未聞だ！ ちなみに景品は取りやすいよ。



わっか（リング）にアームを通せばOK！ アームは上下2ボタンで操作。それだけ。





とめばあちゃん 本名は福引とめ（87才） じいさんとネコのタマと駄菓子屋をきりもりしている



©TAITO CORP.2002

いらっしゃい、楽しんでいきな。よーくわっかを狙うんだよ。



メーカー：タイトー
ジャンル：福引きプライズ
操作方法：2ボタン
稼働時期：3月

10 トヨタ ミニチュアコレクション 1/87

1/87スケールでトヨタ登場！





鉄道模型でメシャーな1/87サイズミニチュアカー。過去の名車から現在人気車まで、特徴的な車種がラインナップされているぞ！

8 日産フェアレディZモデル コレクション

本物に限りなく近いリアリティ……





日産フェアレディZのミニチュアモデルが新登場！ 細部にまでこだわった作りに、ファンのコレクター心をくすぐるぞ。

6 スーパーロボット大戦 ビッグサイズソフビフィギュア

身長33センチメートル





コン・バトラーVとライディーンの巨大ソフビ。頭のアンテナを別パーツにするなどリアル感はっちり。注目度高いので、見かけたら早めにゲットしておこう！

11 パラッパラッパー くるくるフィギア

クルクル！パラッパ!!





ゲーム・アニメでお馴染みのパラッパがくるくる回るフィギュアで登場。ギアを回すと踊るように回転しながら上下に動くぞ。全部集めてレッツダンス！

9 ラブひな ハイグレード湯上がりフィギア

ひなた温泉へいらっしゃい♪

「ラブひな」で人気の二人かなんとバスタオル姿のフィギュアで登場！ ファンならずとも欲しくなっちゃうね。



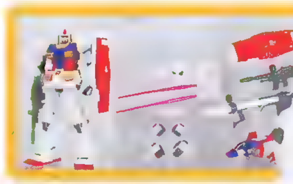


7 機動戦士ガンダム ディスプレイモデルRX-78ver.Ka

連邦の白いのか!!

カトキハジメ氏デザインの中でも人気の高い「RX-78ガンダムver.Ka」が約1/144スケールでフライス化！ 上半身が可動するのでポーズも自由自在。見付けたら即狙え！





プライズコンプリートプレゼント

またまた今月もたっぷりあります。「ジオンの漢」のフルセットは貴重！ P218へ急げ！

バンプレストアイテム
- 1 プレイセットシリーズ ルパン三世 小道具コレクション
- 2 ブルース・リー アクションキーホルダー
- 3 機動戦士ガンダム ジオンの漢フィギュアキーホルダー
- 5 ルパン三世 音声フィギュア
- 7 機動戦士ガンダム ディスプレイモデルRX-78ver.Ka

セガアイテム
- 8 日産フェアレディZモテルコレクション

とめばあ オマケ語録

ほかにもとめばあ語録は続く。ていうか、ゲームしてなくてもしゃべり続けるのだ・

(ゲーム中) ばばあの言う通りにしておけば、間違いないから。
(失敗したとき) ま、がっくりしなさんな。
(デモ中) じいさんや、茶入れとくれ！ タマー、こっちおいで
(デモ中にプレイボタンを連打すると——)
コラ坊主！ ベタベタ触るんじゃないよ。遊ぶのか遊ばないのか、はっきりしとくれ。遊ばないんだったら、とっとと帰っておくれ。ホントにもう。
(デモ中に突然回転して) 私の華麗なダンス、見ていますか！



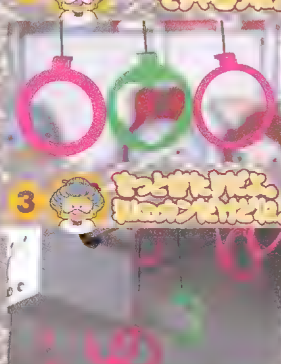
そして深夜のセリフ。デモ中に突然踊りだし、客の写真に向かって「フォーリー」と叫び体をシェイクさせるとめばあ。これがかなり才超えてますね?

とめばあ名語録集

プレイ中に聞こえる、とめばあのダミ声。このヤジに反応しちゃイカンぞ。



リングを下に引っ張れば景品が落っこってくる仕組み。景品がワイヤーに引っ掛かったらとめばあ（ゲーセンの人）と交渉しよう。途中でアームからリングが外れたら、とめばあは認めてくれないでしょう。



リングは3種類。丸型リングは、アームのすべり（ボタンを離してからアームが止まるまでのタイムラグ）を把握すれば比較的簡単。ハート型はピンポイントでしか入らない超難関。きっといい景品が……。



どの景品につながってるのかは、とめばあのみぞ知る。筐体内で入り組んでるから、ワイヤーをたどっても無駄なんだ。



GI-WINNING SIRE™

数々の名場面が巨大三連50インチプロジェクターで観戦できる！　GIシリーズ最新機種、ここに堂々登場！

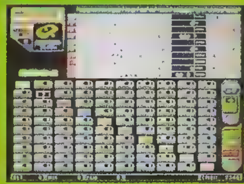
メーカー：コナミ/コナミマーケティング
ジャンル：競馬シミュレーションメダル
操作方法：タッチパネル
稼働時期：4月

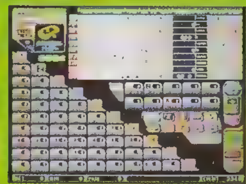
Text：閃屋

NEW 引退して繁殖！

リーディングサイアーVer.3で新たに加わった牧場モードは、本作でも健在。しかも今回は、牧場モードで、種付け・繁殖を行うこともできるようになったのだ。優秀な牝馬を引退後に繁殖牝馬として牧場に残し、独自の馬を生産すれば、プレイヤー独自の血統を構築することができるのだ。種牡馬の種類は何と100頭以上。まさしく自分だけの馬ができるのだ。

NEW 馬券ゲームが充実！「連単」モード追加！





これまで、購入できる馬券は1着馬を予想する「単勝式」と、1着馬と2着馬の組み合わせを予想する「連勝複式」だった。これに加えて、1着馬と2着馬を着順通りに予想する「連勝単式」が追加された。難度は上がるが、配当も跳ね上がる。高額配当ゲットにはこれだ!!

NEW 調教メニューが細分化！

所有馬の調教仕様が一新され、これまでよりも細かく調教できるようになった。調教の種類は【芝】【ダート】【ウッドチップ】【坂路】【放牧】【スペシャル】の6種類。



調教の中で、放牧とスペシャル以外は、調教の強さ（程度）を「馬なり」、「強め」、「一杯」の三つから選択できる。「馬なり」はコンディションを整える効果、「強め」は能力とコンディションを向上させ、「一杯」は能力を大きく向上させることができるのである。

コナミGIシリーズとは……？

1999年に発売された『GI-リーディングサイアー』は、最大12人での対戦が可能な競馬マスメダルゲーム。通常の馬券ゲームのほかに、エントリーカードシステムを採用した育成要素を導入し、競馬メダルゲームの新機軸となるゲームだったのだ。

GI-リーディングサイアーシリーズで培ったノウハウを生かし、新たに制作されたのがこの『GI-ウイニングサイアー』なのだ。さらに斬新な変貌を遂げ、充実した内容を一挙に公開しよう！



ハード的には50インチ三連プロジェクターが新要素。迫力大！

POWER UP 充実のデータ要素

ターミナルデータ画面が新しくなり、さらに見やすいものになる。また、全レースの状況が一目で確認できるようになっているのだ。これなら出たいレースを逃してしまう、なんて状況も回避できそうだ。また、三連プロジェクターには、【最近のレース結果】【今日の高配当】【高額獲得者ランキング】が表示されるのだ。

NEW 新パラメーター「エナジー」

従来のファクター、【スピード】【スタミナ】【コンディション】【馬体重】のほかに、新パラメーター「エナジー」が追加された。エナジーとは馬の気力を表すもので、高ければ高いほどレースで能力を発揮するというわけだ。実際の競馬同様、レース間隔が開きすぎると低下する傾向にあるので注意！

POWER UP 所有馬の出走条件を細かく指定！

GIレースの出走可能頭数が7頭に増え、さらに通常レースの1着賞金が最大で2000枚になったぞ。ちなみに前作では最大1000枚、何と倍増なのだ！騎手を決定する際に、レースの戦術までも選択できるように。変わり身も有効？





POWER UP 所有馬の購入は一度に4頭も！

所有馬の購入はこれまで1度に3頭までだったが、本作では4頭もの馬を購入することが可能となった。そして個性豊かな調教師も、さらに一癖ある個性的なキャラクターが登場。一体どんな馬に育ててくれるのか、楽しみだ。



馬を購入する画面も、このように見やすく新しくなった。

Kの独断と偏見のゲームレビュー ゴメン、GIはまだプレイできてないんで左ページの「クロスファイアー」です！　没入度★★★☆☆（戦車のギミックなどを楽しみながら遊ぼう）　メダル期待度★★★☆☆（プッシャーとしては出やすい）　一攫千金度★★★☆☆（EXJPでね）　低資金度★★☆☆☆（プッシャーはかかるんです）　初心者おすすめ度★★★★★（入れるだけなので）

CROSSFIRE

クロスファイアー

©TAITO CORP.2002

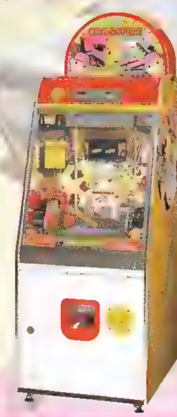


敵の陣地に攻め入って、要塞を破壊せよ！ メダルを派手にぶっ放す味方戦車や被弾してメダルをまき散らす敵戦車など、ギミックも楽しい！

戦場をモチーフにしたプッシャーマシン、『クロスファイアー』。投入口にメダルを入れて、3カ所のスタートターゲットに入れれば、中央部分の液晶スロットが回り出す。そして、ここからがお楽しみ。スロットがMマークでそろうと大量のメダルが期待できる「ミッションゲーム」が始まるぞ!! これでメダルを増やせ！

メーカー：タイトー
ジャンル：プッシャー
稼働時期：3月

Text：閃屋



メダル「始めてみよう」物語

スタート メダルを投入!!

STARTに入れよう



メダル投入口は筐体の上部に二カ所。目的のスタートターゲットが前にせり出してきたときにメダルが到達するようにしよう。

スロットが回転する



メダルがうまくスタートターゲットに入ったら、スロット回転スタート。写真の突撃リーチのほか、手榴弾リーチなどリーチアクションも豊富。

スロットがそろえば…

ボーナスアクション発生！

スロットゲームで発生するボーナスアクションは以下の通り。戦車を始め様々な場所から、ど派手にメダルが飛び出す！ 特にミッションゲームになると筐体内は大騒ぎなのだ！

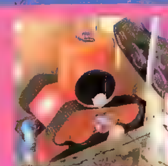
M M M	ミッションゲームスタート！
（大砲×3）	戦車が大砲を発射！
（ジープ×3）	メダル20枚払い出し
（手榴弾×3）	メダル15枚払い出し
（銃×3）	メダル10枚払い出し
ANY （図柄） ANY	メダル5枚払い出し
ANY START ANY	一定時間すべてのSTARTが開く
ANY （図柄） ANY	ジャックポットにメダル追加

ミッションスタート



スロットのMがそろえばボーナスアクションの最上級ミッションウィン。ここからミッションゲームに！ 時間内にノルマ枚数のメダルをスタートターゲットにぶち込むのだ。

戦車砲撃!!



スタートターゲットにメダルが入ると、味方戦車がメダルの砲火をまき散らす!! ホントにメダルが飛び交うのだ。

敵撃破！



味方が撃ったメダルが敵戦車下のスリットに入ると撃破！ 爆風とも思えるメダルがさらにフィールドに飛び散る!!

ミッション入賞中に…



攻略ヒントをひとつ。ミッションスタートでノルマが表示されている間にメダルを一枚こそっと投入してみよう。「敵陣の西側を攻めろ」などのヒントが出てくるぞ。この方角は三カ所あるスタートターゲットのどこが入れやすいを示しているのだ。

ノルマクリアで領土拡大！



ミッションのノルマ枚数を達成すればゲームクリア！ パネルにあるJPマップのランプが光り、領土が増えていくのだ。

JACK POT!!

JPマップのランプがすべて点灯すれば、ジャックポット！ ベルト式払い出しメカからプッシャーフィールドに大量のメダルが払い出されるのだ。



JPにはEXジャックポット（写真右）もある！ JP時の抽選でこちらになれば、メダルがメダル払い出し口に直接落っこちて来るぞ！

閃屋ねーさん奮闘記 小さめの筐体ながら、大きな楽しみが詰まっている感じですね。そうそう、EX･JPを引く確率は、全ミッションクリア後の抽選で決定します。画面上では二択に見えるのですが、ミッション中に敵戦車を撃破すればするほど確率がアップ！ するらしいです……。兵隊さんや対岸の敵戦車や戦闘機など細かいギミックも眺めてると楽しいですよ。



第10回

コンセプトは「よりアーティスティックに！」
Sana ニューアルバム発売記念インタビュー

今月は、単独では久しぶりとなるSanaさんのインタビューをお届けしよう！ 前作のデビューアルバム“Sana-mode”以来のニューアルバム発売が迫り、さらにポップンアーティストのライブ開催も決まって大忙しの中、お馴染みNazo^{2}鈴木氏も加わって貴重な話を伺った！

また名前が増えました!?

あとは「ポップンミュージック7」に収録された新曲「White Lovers」について聞きたいのですが、作詞を手掛けられていますよね？

Sana ゲームボーイ版「ポップンミュージック」の曲を起こして、私が詞を付けました。アレンジは今風ですけど、歌メロ自体は昔のアイドル風ですね。
最初に付けた歌詞はブリブリだったんですよ。自分でも寒いな〜と思って、1回白紙に戻して付け直したのが割と評判がよくて。でも、自分でも自信がなかったので、雪村千里っていうペンネームで書いています。詞の内容にちなんだ名前なんですけど。

また名前が増えましたね（笑）。使った感じはいかがでしたか？

Sana キーもちょうどよかったし、サクッと歌えました。思ったよりも歌いやすかったですね。

ところで最近、お気に入りのアーティストは？

Sana Tommy February[6]ですね。ミーハーなんですけど（笑）。
タブーとされているアレンジをあえて取り入れていて、それでいてかっこいいんです。80年代後半によく使われていた、ギラギラした派手な音色などをうまく使っていますよね。



あんなきらびやかなサウンドで歌ってみたいですか？

Sana ぜひ歌ってみたいですね。後はダフトパンクなんかも好きです。私はテレビっ子なので、テレビで耳にしたものを好きになることが多いんですけど、最近は人が薦めてくれた曲を聴いて好きになることもあります。

ニューアルバム“Sanative”について

では、Sanaさんのニューアルバムについて聞かせて下さい。タイトルは？

Sana “Sanative”です。これは造語ではなくて「癒す力のある」って意味がある言葉なんですよ。

Nazo^{2}鈴木 曲目だけ見ると、以前と同じような曲がいっぱい入っているような印象を受けるかもしれないけれど、アレンジ違うし全然そんなことないから（笑）。全くの新曲も四曲あります。途中まではすごくマニアックな感じもあってね。

アルバムのコンセプトは？

Sana 今までになかったイメージというか、ちょっとインディーズっぽい雰囲気の曲も入っていて……。

Nazo^{2}鈴木 1枚目の“Sana mode”はオムニバスアルバムっぽいイメージがあったから、今回はコンセプトを明確にしたアルバムとして、アーティスティックにやってみたかったんだよね。かっこいいですよ。

新曲達について、解説していただけますか？

Sana まず「Chasing the Clouds」は、イントロの部分で天に召されていくっていうイメージなんです。「Let the Snow Paint Me」もそうなんですが、具体的な恋愛の歌ではなく、人間としての姿勢みたいなものをテーマにしています。大げさなものではなくて、挫折しちゃうようなこともあるけど、この曲を聴いて明日も頑張ろう、と思ってもらえるような曲ですね。
「Hommage 〜オマージュ〜」は疲れている自分を1回リセットして、自然の中に自分を置いて、自分の祖先であったり、まだ見ぬ誰かであったり、そういった人々とのつながりを感じながら、自分の存在感を確かめるような歌です。ちょっと大げさ過ぎましたね（笑）。

お楽しみの[illegible]のリミックスもありますが、出来上がりを聴いてみて驚きがあるものなんですか？

Sana ありますね。「あ、そう来たか！」っていう、いい裏切りがたくさんあって。

Nazo^{2}鈴木 もう1曲の新曲「甘いユウウツ」は、最後にリミックスバージョンも入っているんだけど、同じ曲とは思えないかもね。

今回、Sanaさんが作詞を手掛けられたのは何曲あるんですか？

Sana 「甘いユウウツ」と「more deep(ver.3.7)」の2番ぐらいですね。「甘いユウウツ」の詞はある人を想って書いたものなんですけど、「いろいろな問題はあるけど、明日も頑張ろうよ」という内容になっています。



ポップンでしかSanaさんを知らない人にとっては、[illegible]作品になりそうですね。[illegible]ポップンファンの皆さんに、どのようにこの作品を受け止めてほしいですか？

Sana 「こういうのもあるのよ、知らなかったでしょ？」「こういうのはどうかしら？」っていう感じです。人に受け取られるイメージって、当たっていたり外れていたりいろいろあると思うんですけど、これも私なんです、というものを提示できたと思います。



ぜひ、ライブでも歌ってみたいですね。それでは、ポップンライブに向けて意気込みを聞かせて下さい。

Sana 本当に実現するんですね。嘘みたいです（笑）。ポップンファンの方々と接する機会は初めてなので、スゴく楽しみですね。こんなに大勢の方の前で歌うのも初めてですので、緊張しています。

ファンの皆さんもSanaさんの生歌に触れられるんですよね？

Sana そうですね。被り物なしですよ（笑）。

最後に、2002年のSanaさんはどうなりそうですか？

Sana どんどんライブをやっていきたいです。

Nazo^{2}鈴木 インストアライブなんかもやっていきたいよね。

Sana アルカディアの読者の方に向けて言うことではないかもしれませんが、ゲームという枠を考えずに聴いてほしいです。いつもヘッドフォンで歌うのに慣れてしまっているので、生のライブ感を楽しみに活動していきたいですね。

3/20 on Sale!



Sanative／Sana
プライム・ディレクション／IOCD-11009
¥2,800（税込）

①more deep(ver.3.7) ②La Bossanova de Sana(Pre Production Straight MIX) ③La Bossanova de Sana(Post Production Mitsuto Suzuki MIX) ④Let the Snow Paint Me ⑤甘いユウウツ ⑥Miracle Moon 〜お月様が中継局〜(L.E.D.STYLE MIX) ⑦Chasing the Clouds ⑧Hommage 〜オマージュ〜 ⑨Hommage〈オマージュ〉(DIAMOND PROJECT by Naoki Atsumi&INFL-8) ⑩甘いユウウツ(2ND FUNC-TION remix)

CHARACTER FILE No.9

YOSHIO



ジャンル名
HARD ROCK
曲名
SA-DA-ME
アーティスト名
good-cool feat. すわひでお

（-ε-）ノ-=≡≡≡卍卍 しゅたっ（←現れる音）ナゾ多きジャージ忍者参上！ なぜなら男にはナゾの一つや二つや三つか七つくらいなくっちゃダメだからー!!

■出身地：SHI-NO-BE村
■趣味：修行

こんなに硬派なロックなのに…なぜイロモノ。なぜに忍び。それは魂のボーカリストすわさんからのリクエストが忍者かコマンドーだったからです。なので遠慮なくイロモノ魂MAXで楽しく作らせていただきました。『ポップン2』から忍者を出すのが夢だったのでこれで思い残すことはありません……。多分（来月のA-Froの忍者特集もほのかに楽しみにしていたりして）。

そして、そんなすわさんの熱い歌が聴けちゃうポップンライブもよろしくね。みんなでステキな音楽を楽しんじゃおう！ 男も女もフィーバーさ！（shio）

POP'N NEWSPAPER

pop'nファンの熱い要望に応え、ポップンアーティストライブ開催！

先月のこのコーナーでスクープした通り、ポップンアーティストの方々によるポップンライブ、“pop'n music アーティスト大集合！”が開催されることが決まったよ！ ポップンファンの願いが実現したこのライブ、ぜひ生で体験してほしい！

■タイトル：pop'n music アーティスト大集合！
■日時：2002年3月30日（土）
■開場：16時 ■開演：17時
■会場：東京・千駄ヶ谷 日本青年館大ホール
■出演アーティスト：good-cool feat.すわひでお、Sana、パーキッツ、新堂敦士

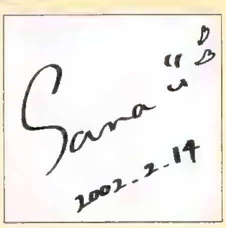
★そのほか、出演希望アーティストが続々と名乗りを上げているそうだよ！ そしてMCを担当するのは、何と先月ご登場いただいたフレディー波多江さん！

チケット発売日：2002年2月28日より
前売り券：¥4,500 当日券：¥5,000（税込み、全席指定）
チケット取り扱い（2/28より発売開始！）：
●チケットぴあ（03-5237-9999）
●ローソンチケット（03-3569-9900）
主催：（株）マジック・ワン・コーポレーション
後援：（株）コナミミュージックエンタテインメント

★当日はコスプレをしてくる人もいるのかな？ だけど当日は会場に着替える場所がないから、周りの迷惑にならないよう気を付けようね！
★4月末発売の6月号ではライブリポートもお届けする予定だよ。当日ライブへ行けた人も行けなかった人も、お楽しみにね！

ポップンなプレゼント

今月はSanaさんの直筆サイン色紙を3名の方にプレゼント！ しかもバレンタインデーVer.という、世界で3枚しかないものになっていますよ。ぜひ女の子も奮ってご応募下さいね。いっしょに今月の「ポップンな関係」の感想なんかも書き添えてくれるとうれしいです。応募方法は218ページをご覧下さい。



このコーナーでは、皆さんからのおはがきを随時募集しています。取り上げてほしいアーティストやキャラクター、新堂敦士さんへの質問などなど、ドシドシお寄せ下さい。宛先はこちらです。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「ポップンな関係」係

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

その11

～すっごいね！の巻～

ちわちわッ！ 俺が書いた、メロン記念日の『さあ！恋人になろう』は、聴いてもらえたでしょうか？ どうよ？ どうよ？ ひょっとして、バレンタインデーを機にカップルとか、増えてんちゃうの？ まじでッ！ やっぱぴッ？ うわぁ～あ、羨ましいッ……。チクショーッ！ ええなぁ～ッ！ このスケベッ！ ひと足お先に、春なわけね？

でも×2、愛のパワーってすごいよなぁ……。きゅ～うに、服の趣味が変わったり、観なかったタイプの映画が好きになったり、やたらと音楽を聴くようになったりetc.……するわけっすよッ。何かそれまで、めっちゃおとなし系やったのに、ヤンキーとつき合った瞬間、きゅ～うに、自分までヤンキーになったりしよんねんなぁ……。あれ。よ～分からんけど……。でも、そうやって心を動かすことって、すごく大事やなぁ……って思うわけです。

ちなみに、写真は新堂敦士、風邪引いちゃったバージョンです。誰やねんッ！ 写すなよ～ッ！



『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』マニア宙域

飛び出せ！ ゲル・ドルバ

第四話「追っかけれ！ トリプルドム」

※ゲル・ドルバとはギレンが放ったソーラー・レイの標的となった空域の名前である。

ラグランジュ・ポイントを高速周回する投稿要塞、それが『機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX』ファンページ「飛び出せ！ ゲル・ドルバ！」である。ここにきて増援の新人投稿数の伸びが顕著であり大変喜ばしい。増援部隊の諸君は常連投稿将校のテクニックを盗み取り、先輩に「お、オレを踏み台にした!?」と言わせやがるがいいだろう。

Text：シックルア■■連合

中立コロニー イラストサイド6

投稿イラストの貯蔵・展示を目的とした巨大コロニー。そのため、オーストラリアに落っことしても粛正効果は限りなく低い。



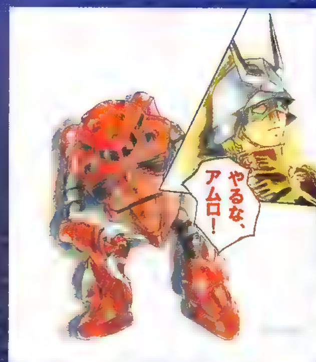
http://members11.cool.ne.jp/~bcourage/

(東京都　杉本朗二等兵)
☆砂塵の舞うタクラマカンはゲリラ戦の独壇場だ……あ、マシンガンの手が違う説？



http://olive.zero.ad.jp/~zbh73828/

(東京都　SFIX一等兵)
☆今号のゲル・ドルバ賞。「ガンダム大地に立つ!!」を見事に再現している！

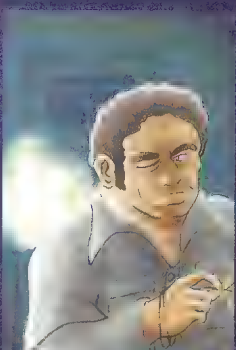


(福岡県　エコ=ビィ二等兵)
☆背景の白がシャア専用機体色を際立たせているといえるイラストだ。



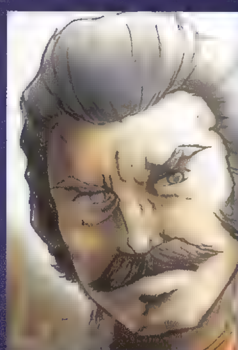
http://www.r207-dj.com/~ug110/

(青森県　イトウゆーじ一等兵)
☆さりげなく胸部に110(イ・トー)。イトウ専用ガンダムとして歴史に名を残……さない。

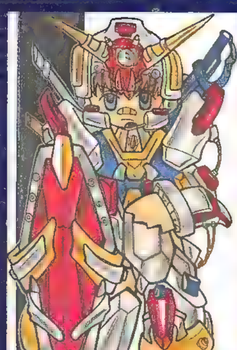


http://members.jcom.home.ne.jp/naga-m/

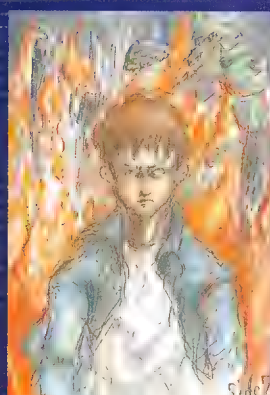
(群馬県　NAGA伍長)
☆今回はラル隊補完計画か!? しかし、なぜコズン(とっ捕まってるし)。



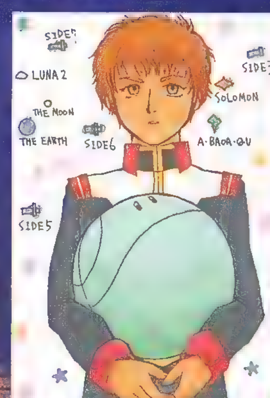
(愛知県　電気の武者二等兵)
☆男としてのあり方に憧れる人多し。貴方のイラストが届く日はくるのか……。



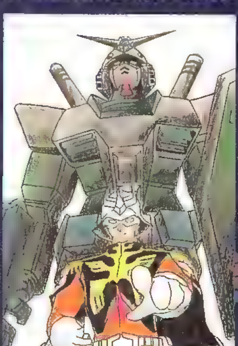
(東京都　守山いつか二等兵)
☆投稿が多い擬人化シリーズだが、さらにブレイクさせてよい、と高官は語る。



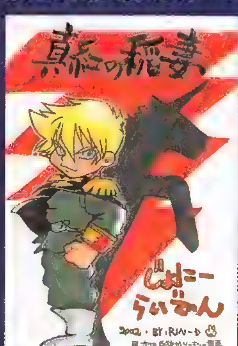
(東京都　H？二等兵)
☆人型機動兵器と少年。戦火は赤く、彼らの青春を包み込み逃がさなかった。



(静岡県　大山高嶺上等兵)
☆オペレーターにハロ希望。「アムロ、ウシロウシロ、ユノナンジャクモノ」とか。



(東京都　超鋼戦士一等兵)
☆カラーリングがあんまりな直援シリーズ。格ゲーみたいに色セレほしいぜ。



(静岡県　竜胆さくら二等兵)
☆真紅のザクII-R2型に乗りてえ。マシンガン不可、ジャイアントバズ一択そ。



(愛知県　月影えいじ二等兵)
☆やる気の無さが彼のポイントだが、不思議とこのイラストには覚悟を感じるな。

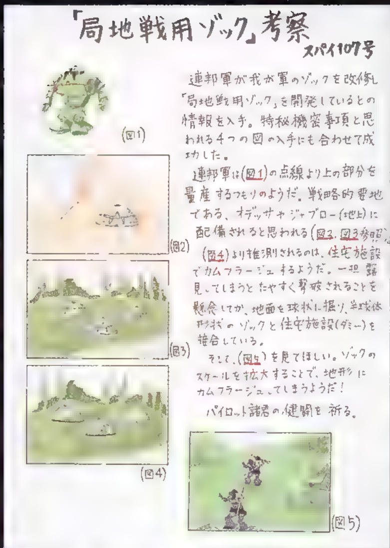


(東京都　素丸伍長)
☆この絵、元旦に届けば……。スマヌ、今の発言はPシリーズばりに歴史から抹消。

ゲル事典 ラク・ガン伍長からの質問に答えよう。「ゲル・ドルバ用に描いたハガキと、A-Fro用のハガキを一緒の封筒で送ってもOKなんですか？」エンタープレイシコロニーに送られた物資は、やさぐれ部隊A-Fro専用アフロズによってコーナー選別されるので、基本的には許可する。ただし、アフロズも老朽化が激しいため、宛先の文字は大きめに書くことをオススメしたい。

スパイ107号

あらすじ
「連邦が、鹵獲機体MSM-10ゾックをベースに『局地戦用ヅック』の開発をしている」との情報をキャッチした諜報部。勇敢なるスパイが連邦開発部に潜入し、情報奪取に成功した。その全貌が今、明かされる……。



（埼玉県　タピオカ二等兵）

☆報告ご苦労であった。敵ながら、この発想には畏敬の念を覚える。なんて恐ろしい兵器だ。かなりの切れ者だな……。

死に際とんがり帽子

「エルメスのように緑と黄色のロゴで」とデザイナーに注文したら、「エルメス（ブランド）は茶色です」と、ごくナチュラルに切り返された愛に満ちたコーナーだ。

「何で、おまえムサイ狙ってるんだぁ」
（広島県　ゆーじ二等兵）

☆PS2版から入ったタイプと思われる。シミュレーターで鍛えられた人材が、実戦において必ずしも優秀とは限らない好例である。

「赤いモビルスーツに乗りたかった……」
（新潟県　新潟アッガイ対策科課長二等兵）

☆どんなにあっがいても（アッガイだけに）支給機体は未来永劫アッガイ。せめて茶色の外装を敵の血で赤く染めてやれい。



（秋田県　碑澄涙二等兵）
いや……まだ「飛びゲル」は続きます……。



連邦軍が優勢を保っています！

戦友報告書

[illegible]

先日、よく行くゲーセンで『ガンダムDX』をやっていた時だった。僕が連邦ドムでソロモン宙域中に、五～六歳の子供（男）が隣に座り100円を投入。ちらちらとこっちを見ているではないか。

[illegible]

パイロットはセイラさん、[illegible]ック、[illegible]となった。

このｦ[illegible]スタートボタンで[illegible]僕は少年の[illegible]バンバンと[illegible]なんとかクリア。だが、[illegible]ビグザムが[illegible]った。

[illegible]、2ステージしか[illegible]なかったが、とても面白かった。[illegible]……ゾックともやりたかった。

[illegible]ゲーマーに[illegible]では、と思う子供を見た日でした。
（[illegible]）

[illegible]フレンドシップの[illegible]。いい話ではないか。あとは黄色い[illegible]の小僧がいればおチビちゃんトリオだったのに、惜しい。[illegible]は今号のアルカディアをかの子供に読ませ、ジムに仕[illegible]外せるほどやんちゃな少年に育てること。

ズム・シティ裁判所

投稿兵諸君らの失敗談に、[illegible]は期待されている。

あれはまだ「DX」ではなかったころ……。「エンゴスルナ」なるパイロット（搭乗機はゴッグ）と共闘するハメになった私は、
「そっちがその気なら、こっちも好きにやらせてもらうぜ」
とばかりにギャンを選択しました。作戦開始直後、いざ敵中に単騎特攻をかけようとした矢先、奴のゴッグに後ろからスーパー頭突きをブチかまされてしまいました。
総帥、この確信犯に公正な裁きをお願いします!!
（栃木県　エンジェらぶF MK-Ⅱ二等兵）

これが事実であるならば、エンゴスルナ[illegible]といえよう。が、[illegible]突き後の記録が無いため、故意か過失かが判別できぬ。よってエンゴスは証拠不十分で無罪。疑わしきは罰せず。[illegible]。よい言葉だ。とりあえず、[illegible]な報告で私に時間の浪費をさせてくれたエンジェらぶF MK-Ⅱ二等兵は……[illegible]死刑だな。

コミックの中の戦争

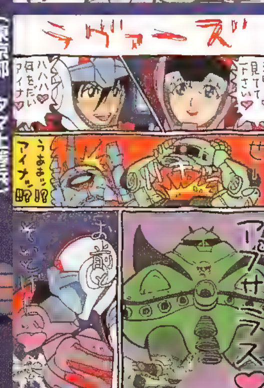
北極基地を襲撃したサイクロぷせ漫画部隊（ちょうど三枚）。彼らの男気あふれる闘いっぷりに刻の涙は全く見えない。



（大阪府　ムンク園山二等兵）
☆ニュータイプなら、インストカー[illegible]るのだろうか？



（新潟県　こねこや二等兵）
☆奴との戦闘をやめた結果、シビアなセ[illegible]が続いたそうな。



（東京都　タマ上等兵）
☆戦地に癒しと娯楽を。[illegible]して「アプサラス」放映[illegible]

投稿南極条約

まだ「飛びゲル」投稿一年戦争は4カ月を過ぎたばかり。増援を募集しているぞ。
■中立コロニー・イラストサイド6
イラストの投稿規定は201ページを参考にしてほしい。
■ズム・シティ裁判所
罪人よ来たれ、オペレーションでの失敗談を告白せよ。裁判長はヒトラーの尻尾と異名を取るあのお方だぞ。
■死に際とんがり帽子
死線に君は何を見るか？ 何を叫ぶのか？ 筐体殴打刑にも一役かっているとウワサ。
■スパイ107号
新たな情報をキャッチ！「連邦が新型MAの製造に着手。空を自在に飛ぶ異形のそれは速く、鋭く……そしてジムだった」という謎のメッセージを残し、スパイ106号は失踪。諸君らの続報を待つ！

宛先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンタープレイン
アルカディア編集部
「飛び出せ！ ゲルドルバ」係

E-mailでのCG・文章投稿は……
sicklearm@arcadiamagazine.com

※メールのタイトルには、必ずコーナー名を記入して下さい。

ゲル事典 カツ、コバ○シなみに大人気の「飛び出せゲル・ドルバ（略して飛びゲル）」。中でもお手軽に投稿できるのがパイロットネームコンテストだ。アーケード版の限られた文字で構成された、パッと見た瞬間にクスリとくるユーモアあふれる作品。思わず感心しちまうようなインパクトある作品を待っているぞ。次回はジオン軍（特にシャア）の巻き返しに期待したい。

コスプレ プレイスタイル Vol.23

Feel So Good style

文：中里 毅 Studio K-POWER Design Works 協力：COSPA

ご挨拶!

毎度こんにちです! コスパの中里でございます。冬っていうか寒っ! って感じの今日このごろですが、元気よくコスプレしてますでしょうか? 今回はインタビューに、皆さまにはお馴染み(?)の「ルーク」さんに来ていただきました。

投稿コスプレのコーナーもありますので、今回アーマー講座はお休みです。

それでは寒さに負けずにいってみましょう〜。



コスプレネーム／ルークさん[キューティーハニー]

毎回、一押しのコスプレイヤーさんを紹介しています。今回はインタビューに答えていただいたルークさんです。双子の妹さんとのコンビでご存知の方も多いと思いますが、今回は単独でのインタビューにしてみました。いやぁ、アニメみたいな体型してます!

コスプレイヤーさんインタビュー

中里(以下・中) こんにち〜。よろしくお願いします!

ルーク(以下・ル) はい、よろしくお願いします〜。

中 今回は、読者の皆さんにはお馴染みの感があるルークさんです。コスプレ歴はどのぐらいになるんですか?

ル 10年くらいですかね〜(笑)。

中 コスプレを始めたきっかけはなんですか?

ル 友達に誘われて行ったイベントでハマってしまったんです。ちなみにコミケでした〜。

中 なるほど〜。

ル 初めてコミケに参加した時が、初めてコスプレした時なんですよ。

中 コスプレからコミケに入るってのは、珍しいパターンですね(笑)。初めての時のキャラクターは?

ル 「うる星やつら」のさくら先生です。

中 コスプレ初体験の時はどうでした?

ル 楽しかったです。友達がいっぱいできました。

中 今まで何種類くらいコスプレしましたか?

ル ちょっと少ないんですが、40くらいですかね〜。

中 わはは、少なくないですよ〜。でも、もっといろいろやってるイメージがありますね。



ソフィア2P[闘神伝]

ル 気に入った衣装は、何度も繰り返し着ることが多いからですかね〜? 古い衣装でも、スゴイ時間を空けてから着たりするんですよ。汗染みの消えない衣装もあったりします(笑)。

中 あはは、汗染みはやだなぁ(笑)。今までの衣装で、特にお気に入りはありますか?

ル う〜ん、やっぱりセーラームーンのセーラーウラヌスですかね〜。一番長く着ている衣装です。

中 セーラームーンはいまだに人気が衰えないですからね。

ル 着る機会も多くなるので嬉しいです。



セーラーウラヌス[セーラームーン]

中 なるほど。今までコスプレしてきた中で何か思い出とかってありますか?

ル コスプレコンテストで入賞して、そのままラスベガスのアニメイベントに招待されたんですよ。

中 それは、すごい!

ル ラスベガスのイベントでは、会場と控え室が離れていて、メインストリートをセーラーウラヌスの衣装のまま歩いたりもしたんですよ(笑)。

中 あはははは、そりゃ目立ちそうですね! ちなみに双子の妹さんと一緒に行ったんですか?

ル はい、一緒でした。妹の衣装はセーラーネプチューンだったんですよ。

中 いつも合わせのコスプレをしてるんですか?



トリニティー[マトリックス]

ル そうですね〜。だいたい一緒の事が多いです。たまにバラバラな衣装のときもありますけど〜。

中 コスプレ関連のお仕事も、多くされているルークさんですが、お仕事をやるようになったきっかけは?

ル イベント会場で声をかけていただいたのがキッカケなんですよ〜。

中 コスプレのお仕事で、思い出に残ったものってありますか?

ル NHKの深夜番組にゲスト出演させていただいた事があるのですが、まだ無名時代のユースケ・サンタマリアさんが司会をされてて……。売れると思わなかったのでサインを貰い忘れました(笑)。



ショコラ＝ミス[爆裂ハンター]

中 わはははははは、そりゃひどい(笑)。

ル 地方CMに出演した事もあるんですよ。中古車情報誌のTVCMで、岐阜限定です。

中 岐阜かぁ〜、中里は見られません(笑)。

ル 今年は、ゲームEVEのキャンペーンガールをやらせてもらう予定なんです。イベントのスタッフ仕事も兼ねているので、一緒にイベントを盛り上げてくれるコスプレイヤーさんを探していたりもします。

中 なるほど、ついにスタッフ仕事もするようになったわけですね〜。

ル イベントにコンパニオンとして参加してくれる、やる気のあるコスプレイヤーさんは、ぜひ声をかけて下さいね。



アイヴィー[ソウルキャリバー]

中 間違えて、妹さんの「みちる」さんに声をかけないようにしないとね。

ル それほど間違えられたりはしないんですよ〜。

中 そ、そうなんですか〜。中里は知り合ってから一年くらいは、見分けが付きませんでした(笑)。ちなみに、今後やってみたいコスプレはありますか?

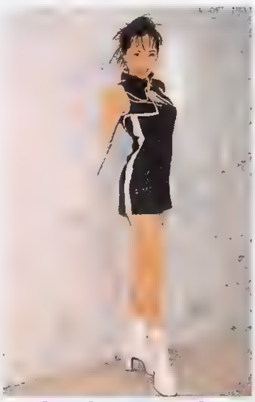
ル ソウルキャリバーが大好きなんですよ。続編が出るので、アイヴィー1Pの衣装を作りたいです。

中 鎧系ですね〜。

ル もうちょっと胸があるといいんですけどね〜。

中 そ、そうですか? な、何カップ目標ですか?

ル あははは、Eカップくらいにしたいですね。



[サイバーフォーミュラ]

中 ひ〜。なんだか赤面する方向に話が……(笑)。衣装を作るとき気にしてる事とかってありますか?

ル そうですね〜、細部まで設定画があるものって少ないんですよね。近い物で本物がある場合は、デザインする時に参考にしてます。アイヴィーの衣装はマタドールの服を参考にしたり、「ふたりにおまかせ」の時は警察博物館まで制服を見に行きました。

中 こだわってますね〜(笑)。コスプレしていて、何か面白いエピソードってありますか?

ル 実は、今回大きく載せてもらっているキューティーハニーの衣装は、全身一体型のレオタードなので、トイレに行くときとっても大変なんです。なぜかトイレで真っ裸みたいな(笑)。

中 あはははは、そりゃ誰にも見られないとはいえ恥ずかしい!(大笑)では最後に、これからコスプレを初めようと思っている初心者の方に、アドバイスなどありましたらお願いします。

ル コスプレで出会う、同じ趣味の仲間は掛け替えのないモノだと思うので、どんどん出会って友達をたくさんつくって下さい。

クラマ姫[うる星やつら]





水谷理沙[G-taste]



四方堂由姫[G-taste]

中 ありがとうございました。会場で会ったらまたよろしくお願い致します。

ル ありがとうございました〜。

草壁純[ふたりにおまかせ]



コス事典 数年振りにコスプレしてみました〜 (^ ^)。しかもオンリー即売会で……。いやぁ、やっぱり楽しいですね。最近のイベントはコスプレの事もよく考えてくれているところが多くて、快適にコスプレできました。同人誌の購入もまた、久々に満喫。このままイベント復帰!?

投稿コスプレ写真

毎回たくさんの投稿に大感謝でありますっ！
投稿コスプレ写真の紹介です！



◆K.O.F.2001　K'&クーラ【Keiさん・琴ノ瀬さん】
丁寧な衣装&二人のバランスが見事ですね。



◆ファイナルファイト　マキ【KANAさん】
CVS.Sで再注目のマキです。カッコイイ&セクシーですね！



◆K.O.F.2001　八神庵【杜内砂羅さん】
キャラクターの雰囲気がよく出ています。素晴らしいです！



◆Vampire Night　ミシェル&アルバーンアメヲさん・烈輝可柄さん】
大雪の中でロケに出掛けたそうです。ゲームの世界観が◎です。



◆K.O.F.　アテナ【眠鬼えりさん】
かわいらしいアテナの写真です。自然な表情がいいですね。



◆CVS.S　テリー&ロック【楓さん・天丸さん】
背景がアイデア賞もののかっこよさですね。

投稿&お手紙まだまだ大募集！

というわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●コスプレDJ
取材させていただける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座への質問など。

●コスプレカメラマンさんの写真投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、自慢の写真の腕を披露したい、カメラマンさんからの投稿も大歓迎！
・キャラクター名　・コスプレネーム（被写体の方の）
・使用機材（カメラ／レンズなどなど）　・撮影環境
・露出／絞り　・使用フィルム　などを明記してね！
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿して下さい！　絶対ですよ！

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。

それぞれの宛先は……
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。
皆さまからのお手紙、お待ちしています～。
ホームページも募集中です～。

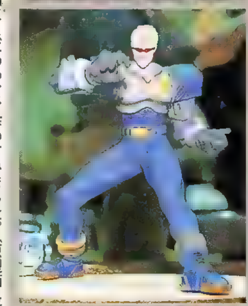
立体貴族

客観的に久しぶりのような気もしますが、どうなの君!?　アーケードゲームと立体物の高貴な融合を目指して邁進する格調高いド素敵な当コーナー、今回は立体メイニアの魂の祭典“ワンダーフェスティバル2002・冬”を精力的に取り上げていきたい。

貴族のたしなみ WF(ワンダーフェスティバル)を素敵にリポート!!

そんなこんなで、年に2回のお楽しみ、ワンダーフェルティバルのリポートをざっくりとお届けしちまうのさ。開催されたのは去る2月3日(日)。場所はお馴染みイベントの聖地・東京ビッグサイトだ。

当日は、お隣さんともいえるZepp東京でバーチャ全国大会も開催されておったので、二つのイベントをハシゴしたちびっこも少なからずいたのではないでしょうか。



キャプテンコマンドー

表情にこだわって、作ってみました。『原型師・平井康宏』☆前回のWFで出展していたジェネティに続く第二弾! こうなると、翔とフーバーも欲しいところでしょう。



ホットギミックフォーエバー

『可淳先生のファンなので、これからも続々作っていきたいです。（原型師・石田直人）』☆死ぬほど硬派な漢フィギュアと、ホトギミシリーズに命を燃やす「おや天」最新作!



デッドオアアライブ2

『あやねは超萌え(とほほ)です。頑張りました。あやねはまだまだやりますんで、よろしく。（原型師・TAN）』☆立体界で大人気のDOA。まだまだ勢いは止まらない?



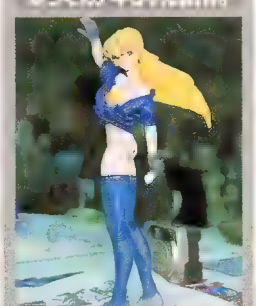
サイコソルジャー／ワンダーモモ

『モモは原作イラストのデザインに近いものを目指しました。アテナはアーケード版のサイコソルジャーです。（原型師・杉浦峰夫）』☆ファンにはたまらないお値打ちモノ!



今回健闘していたのは、やっぱり格闘ゲーム系。ここで紹介したアイテムのほか、数多くの格闘ゲームキャラが出展されていたのだ。

ただ、SNK関連のアイテムは、一日版権の許諾を取る手続きが煩雑化していたこともあり、今後の動向がちょっと気になるところ。まだまだ立体化されていない魅力的なキャラクターが多いので、今後ともSNK関連には期待したいZO!



マーシャルチャンピオン

『きっと、これからもレイチェルを作り続けます。ご覧になって興味を持たれた方、イベントでお会いしましょう。（原型師・ちばしりり）』☆今回はEDの水着Ver.ですよ!



バーチャロン・オラトリオタングラム

『入院中に暇だったので作ってみました。初めてのスクラッチにしてはうまくできた……かな?（原型師・久山剛志）』☆細身なプロポーションがイメージ通りですよね!





餓狼MOW

『次回、GGXから何か。（原型師・加藤太一）』　☆このかわいらしさは何事かッ!?　つーぐらいに完成度が高かったですよ。次は『GGXX』関連を気にされてたぞ。



デッドオアアライブ2

『自分の持ちキャラなので気合入れました。似せるのが大変。（原型師・前田智樹）』　☆相変わらずクオリティ高いスよ。



餓狼伝説／KOFシリーズ

『次回からもゲームキャラ中心に作っていきたいと思います。（原型師・KAZYA）』☆独特のセンスに人気集中!

侍魂 アスラ斬魔伝

“ダイキ工業”謹製のリムルルです。ロリティカ同盟推薦の一作といえるでしょう。君の家のお茶の間にもいかがか。

貴族NOW

今回も多数のディーラーの皆さんにご協力いただき、誠にありがとうございました。また、スペースの都合上、掲載できなかったアイテムもございます。お忙しい中、協力していたたいたディーラーの方々には重ねてお礼申し上げます。今後とも立体イベントの際には精力的に取材に伺いますので、何かイベントのある際には、ぜひとも立体貴族をお呼び下さい。今後ともよろしくお願いいたします。（貴族一堂）

ワンダーフェスティバル 2002年冬の陣

今回、このページで紹介した立体物はアーケードゲーム関連アイテムだが、ワンダーフェスティバルには、実にさまざまなジャンルの立体物が出展される。マンガやアニメの版権物や、オリジナル創作物などなど、バラエティ豊かな立体物が会場を埋め尽くすのだ。普段、あまり立体物に親しんでいない人でも、会場を見て回るだけで十分に楽しめると思うので、興味を持たれた方は一度足を運んでみていただきたい。



今回のWFも盛大な人出で賑わった。次は8月4日、同じく東京ビッグサイトで開催予定だ。

さて、アーケードゲームに限らず、ゲーム系の立体物というのは「普段、自分が動かしているキャラクター」を立体化したものであるからして、プレイヤー固有の思い入れやイメージがより強固に反映されたものになっている場合が多い。「キャライラや設定画にいかに近いか」ではなく、自分が動かしてみて得られた「イメージ」で立体化されている場合もあるので、いろいろな形の「立体」が生まれてくるのだ。


ここでしか手に入らないアイテムばかりなので、来場者の目も真剣そのもの。


お馴染みエポック社C-WORKSのブース。立体貴族で近いうちに春の新作を特集する予定です。

会場を回ってみて、造形の技巧に関係なく「自分のイメージに近い立体」を探してみるのも、こういったイベントの楽しみかたの一つなのだ。特に、ワンフェスのようにフトコロの深いイベントなどでは、会場のそこかしこに珠玉の立体が埋もれている場合が多い。君も、自分のイメージを形にしたゲーム立体を探しに、ワンダーフェスティバルに出かけてみてはいかがかッ！


鉄拳4

『鉄拳シリーズは大好きなので、プレイ→造形→プレイ→造形です!! 今度は女キャラも作ろうかな？（コメントより）』



鉄拳4

仁（原型師・小林克也）、一八（原型師・村田瑞樹）、平八（原型師・本田学）の三島関係者が勢ぞろい！ 三つそろえれば大迫力DA！


太鼓の達人

（原型師・いしゅたる）☆太鼓の達人に登場するポップなキャラクターたちを一挙に立体化！ディスプレイも凝っていて楽しいのだ。


グラディウス

（原型師・ツクーオー）☆永遠の名機、ビッグバイパーを細緻に渡って再現。21世紀になってもグッドデザインなのには変わりナシ！

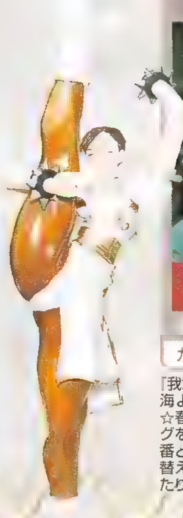


超鋼戦士キカイオー

『女性型ロボなので、関節が細く、可動ギミックを作るのが大変でした。（原型師コメント）』☆バッチリ全身可動するのがうれしいね。パイロットの三条レイカも付いてるぞ！


ダライアス

（原型師・山下智充）☆会場で圧倒的迫力を誇っていた一作。こういうレアな作品が突然出展されるところが、ワンダーフェスティバルの面白いところといえよう。



カプコンVS.SNK2/ストZERO3

『我が理想、あの空より高く。我が現実、海より深く反省。（原型師・唐詩郎）』☆春麗はイラストの特徴的なポージングをうまく再現しております。もはや定番となっているR・ミカは、胸部が差し替え式で変更できるお得なキットだったりします。

WFのお楽しみ、海洋堂ブース

WFを主催しているのは"海洋堂"という、大阪に本拠地を構える模型メーカーである。立体好きではない人も、その名前には聞き覚えがあるだろう。会場で人気が集中するのは、海洋堂が自ら出展しているブース。マスコットキャラのワンダちゃん関連グッズをはじめ、ここでしか買えない限定アイテムが毎回好評を博しているのだ。WFに行ったら、まずは海洋堂ブースをチェック！


ワンダーフェスティバルがプロデュースする新たな才能、それが"ワンダーショーケース"なのだ。

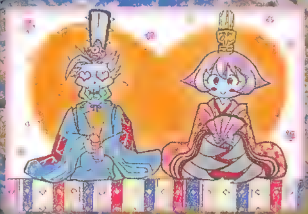

バーチャロン関係の充実も海洋堂ならでは。今回も新アイテムや限定モノが多数販売された。

貴族NOW 上でも偉そうに語っているが、会場で「自分のイメージ」に近い立体に出会えたときには、ものごっつうれしいものである。「なかなかそんな名作には出会えない」という人は、自分で作ってしまった方が早い場合もあるのだが、その道を極めるには想像を絶する試練が必要であるからして、やっぱり会場で足を棒にして探すのが一番安定してるのか～。とにかくこの立体貴族道、極めようもないほど奥深い道である。

読者が作る、ゲーセンの未来！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

ワンコインで満喫できる無限の楽しさを追い求めて、今月も「アルカディア フロンティアーズ」のお時間がやってまいりましたッ！ 投稿してよし読んでよし編集してよし（自作自演）、ゲーセンに携わる方なら誰でも楽しめる万能バラエティコーナーであるからして、存分に読み耽っていただきたい也。



（兵庫県 やまと君）

今月の一枚

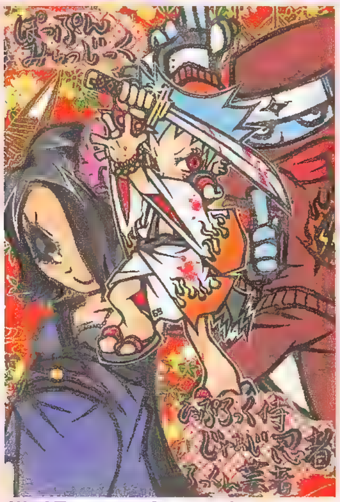


➡http://satsuki.sakura.ne.jp/~sagara/wildcard

（埼玉県 相楽たけし君）

アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラストをノージャンルにて掲載する総天然色コーナー、それが「アフロCMYK」でございます。今回はテーマ投稿の「卒業特集」も混入してありますよってに。



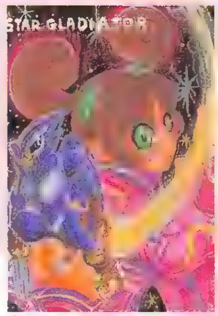
（静岡県 ココロザシノさん）
☆うぃあーじゃぱにーずばふぉーまー！
ワビサビの国からあーゆーれでぃ!?



（熊本県 五木野冴森さん）
☆就職先がなくなったK'は一体どうなることやら。



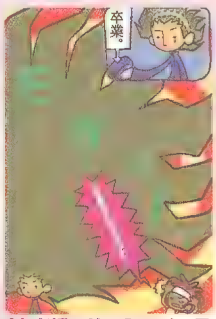
（福井県 貴文さん）
☆冬の出口を探して。
今日も、鈍色の空の中。



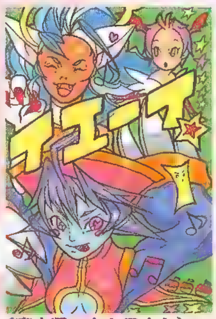
（茨城県 黒田カラスさん）
☆宇宙格闘ってあんま出てないよねー。ネタとしては面白そうだが。



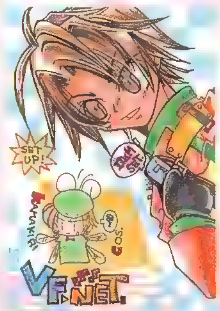
（愛知県 文の字君）
☆うおっ！ ごっつめんこいやんけ。
プニ感とポージングがグレイトじゃぁあ。



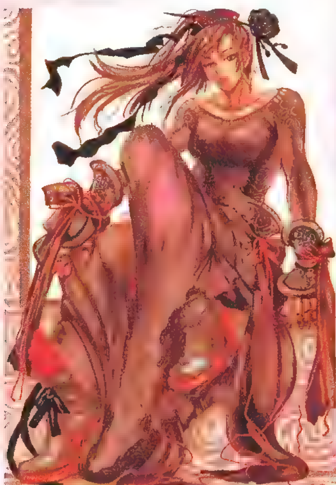
（東京都 サンシャインラバー★Σさん）
☆卒業は不可っつーことで。



（富山県 タムラさん）
☆こ、この元気のよさはナニ？
続編準備いつでもOKって感じ。

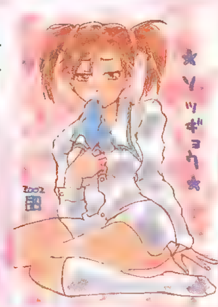


（神奈川県 久慈隆之助さん）
☆一日の始まりは着せ替えから！
これが対戦の命運を分けます（嘘）。



➡http://kurumi.sakura.ne.jp/~pfn

（千葉県 y2さん）
☆たとえ画面に出てこなくても、銀鶏の背後に彼女の気配を感じますな。



（愛媛県 立花永樹さん）
☆またもや狙いまくっているイラストを……。いいけど。



（青森県 イトウゆーじ君）
☆数あるカプコンヒロイン中でも、根強い人気者なんだよね。



（京都府 渡辺彰子さん）
☆もう、男塾の門をたたくしか道は残されていないのか――。



（東京都 蔭山シロウズさん）
☆歴史の最果てに築いた瓦礫の山。
時代は、僕らに何を語るのだろう。

A-Fro ひみつ情報 ついにA-Fro新作QUOカードが完成ーッ！ 気になる今回のQUOカード作者は、独特の色使いで愛らしいキャラを描き続ける北の職人・KEI氏が手掛けているのだ！ 今回のQUOカードも、我々アフロズの想像を越える一大スペクタクル巨編に仕上がりました。次号のA-Froにてデザインを大公開する予定なので、ぜひともお見逃しのなきように！ どーぞお楽しみに！

カモミール大作戦

GLASSMANIA 2002

「ポップン7」に新キャラとして登場するやいなや、局地的に人気が大爆発！　2002年A-Fro一押し眼鏡っ子認定証やサントラジャケットの座を獲得するなど、怒涛の勢いで人気うなぎ登りのリゼット女史をクローズアップしていく象！

➡http://afro19.hoops.ne.jp/



（愛知県　アフロ19世さん）
☆「見た瞬間ときめいた」らしいです。同志YO！



（大阪府　カトウデジ太さん）
☆虹の数でありラッキーナンバーであり、新しい出会いの数字でもありました。

➡http://members.jcom.home.ne.jp/naga-m/



（群馬県　NAGA君）
☆今までのポップン未プレイが、リゼットで転んだとのこと。



（大阪府　虎杖せなさん）
☆特別仕様としてリゼットver.のポエットも混入。よすぎじゃあ。

➡http://www2.plala.or.jp/riki/



（東京都　RIKI君）
☆「今年はリゼット一押ししていきます」との心強いコメントを頂きました。押忍。

週！アレンジ道場

最近はロリティカ同盟に押され気味でありますが、根強い人気は相変わらず！　今月もオレ流趣味のアレンジ作品は……



（岩手県　ばつきゅーん★初段）
☆最近は陰陽師ブームであるからして、あかり……も人気再燃……のかな？



（新潟県　Color-Ge一級）
☆色使いが面白いですね。技ありの一枚といえるでしょう。

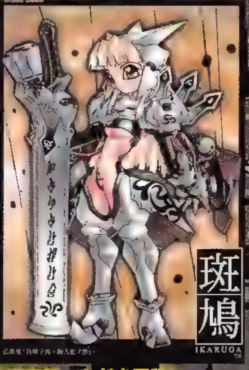


（茨城県　きくらげ四段）
☆これ以上ないくらいに中華。分冊号満点。足なのが先生的にポイント高い子。



（東京都　ゲコゲさとる一級）
☆元ネタを超越しまくった、このノリで……トコトンまで行っちゃってください。もー

➡http://goo.users.ne.jp/mdo-digix/



（東京都　ムドウ五段）
☆今月は斑鳩投稿が大量でしたが、こげなかわいい鳩子はほかにいませんでした。

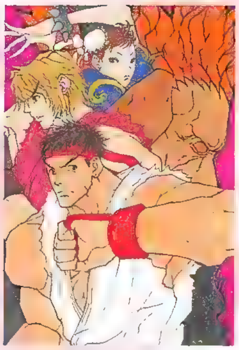


（東京都　葉月忍さん）
☆今でも稼動している店を結構見ますじょ。

➡http://spezero.hoops.ne.jp/



（島根県　かじやんさん）
☆いっちょ、味わってくかい？　平成仕込みの式神をよ！



（愛知県　A2さん）
☆強さへの答え――未だ出ず。まだまだ戦い足りないから！

ⅡDX-FLYERS!

『ⅡDX』――巷では"つーでら"とか"にでら"とかいう呼び名があるらしいですが、とりあえず今回は『beatmaniaⅡDX』のイラストを特集してみましたッ。独特の世界観を持つゲームだけに、イラストも先鋭的でさいばーなものが多いのが特徴でぃす。

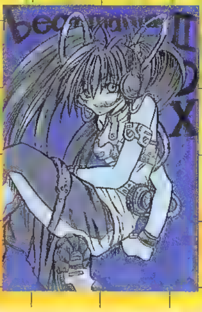
➡http://purpleworm.hoops.ne.jp



（岡山県　P.Wさん）
☆オーバーヒートでちょうどいい。ビートの爆弾、胸に抱いて走れ！



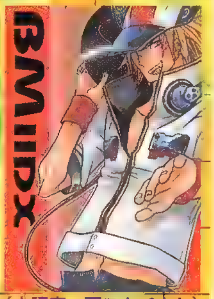
（埼玉県　かん太さん）
☆ⅡDXは男性陣も、個性豊かでヨイよね。



（山口県　里見チサキさん）
☆ⅡDX設定資料希望？　ぜひ実現させたいね。



（宮城県　キオさん）
☆クールで美形でIQ高そうで情熱的なのがⅡDXヒロインなのだ。



（大阪府　西ユキイさん）
☆お目当てのリザルト画面を狙うのもⅡDXの楽しみといえよう。いえるよね？

➡http://www.tiptop.gr.jp/~jojo/

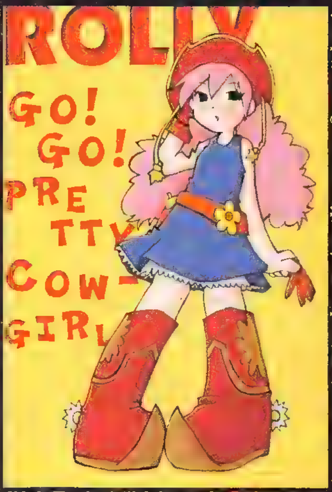


（山形県　G3君）
☆正義に方程式は存在しない。熱い心の、導くままに！

A-Fro ひみつ情報　今回のA-Froでは、突発的にリゼット特集やⅡDX特集を開催していますが、奇しくも特定のタイトルやキャラクターに対して集中的にハガキが集まった場合は、予告なしに小特集を開催する可能性があるので、これからも油断なく投稿を続けていただきたい。知人友人をお誘い合わせの上で投稿すると、ひょっこりと小特集が出来上がってしまうかもしれないぞ。いやマジで。

A-Fro ロリティカ同盟

2001年12月に世界中のロリティッカーが結んだ協定、それがA-Froロリティカ同盟だ。入会費・年会費は不要！ ロリを愛する心こそが同盟への片道切符だ。抜けロリは処罰されるので注意。



◆http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/1640

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆ちっちゃい子が背伸びしている姿に弱いねんッ。がんばれローリィ！



（茨城県　きくらげさん）
☆今月のリリス。竜もロリティカの影響でプチ化なのか？



（福岡県　倉長行矢さん）
☆今号の若返りネタ。ミリタリーロリ、いやちょっと違うな。



（兵庫県　こちこさん）
☆ポイントは虚ろな目線。現実逃避のひとときをどうぞ。



（大阪府　カトウデジ太さん）
☆「ポエットの存在自体がロリですよねぇ!?」 ロリは職業なのさ。



◆http://www1.linkclub.or.jp/~kuroneko/

（兵庫県　KURONEKO君）
☆バトラ子のライバル・ゼノピアさま。生まれつき女王の風格だ。

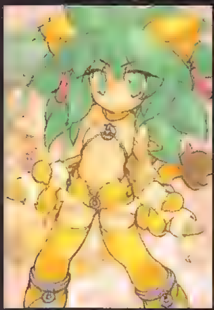


◆http://www45.tok2.com/home/loveland/

（大阪府　モリヒロミさん）
☆メーカー表記やフォントへのこだわりがサスガ。蜜がヤバげだ。



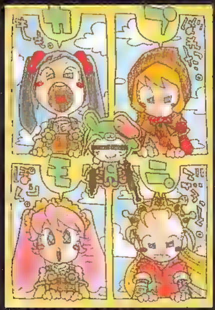
（東京都　惟音彦之丞さん）
☆エウレカ（発見）！ シャオにもゴスロリが似合っちまうの定理！



（大阪府　YU・3君）
☆公用尺度ぷにで計測すると5亥ぷにオーバー。



（大阪府　鷺崎万之丞君）
☆拝ま女あかりなんちて。言いにくいよ。

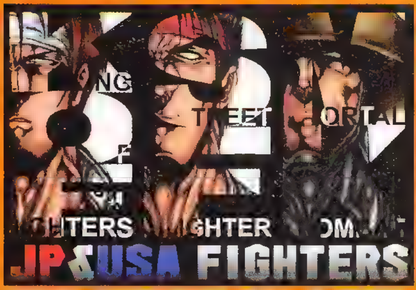


（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆子供の知育にいいらしいぴょんよ、カプモニの元ネタ。

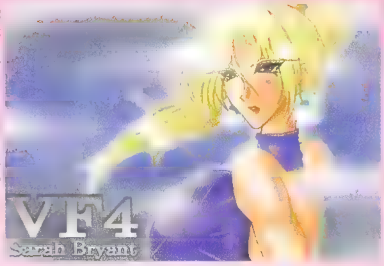
アフロ1人のビッグショー CMYK

山形県　[illegible]



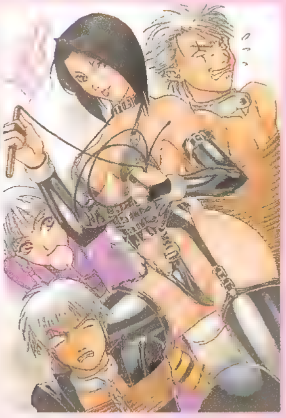


ADULT FRONTIERS

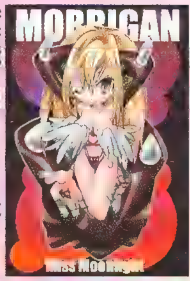


◆http://hometo.highway.ne.jp/bash-inc/

（東京都　BASH君）
☆BASH君いわく「最近投稿のロリ度が高まっていることに遺憾の意を示すべく、AD-Fro宛てです」とのこと。これが後にADロリウォーと呼ばれる大戦の引き金だった……。



（山口県　末次蒼亮君）
☆ネスツ以上に縛られた生活ではなかろうか。



◆http://www.h3.dion.ne.jp/~rudy/

（東京都　RORINさん）
☆この倉闇、ロリティッカーには創れまい。ケケケ



◆http://www2.to/moneypit

（東京都　しいのかなえさん）
☆プレイヤーもゲーセンも期待大の“キャリバーII”。この人の継承技は何でしょ？



（東京都　unimaru君）
☆ティナ専用機のブルモデル。排気量、スピード、艶のすべてがモンスター級！



◆http://www2.icn.ne.jp/~sonchou/

（新潟県　早川村長君）
☆常連投稿者げっつ☆先生のお友達か……ミョーに納得！

A-Fro ひみつ情報
Web企画とともに推進したいのがA-Froメールマガジン（とてつもなく仮）。配信内容は新コーナー募集のお知らせや、次号締切NOW、次号特集告知など投稿者なら受信せずにはいられないコンテンツを用意したいとですね（実現するならば）。「こんなA-Fro情報を配信して！」というリクが思い付いたなら、ハガキ裏に書いておくといいだろう。やりたいなあ、やってみたいなあ。

アフログレースケール。

今日も今日とてゲームセンターに通い続ける皆さま、ご機嫌いかがですか。今月も、ゲーマーの心のふるさと、アフログレースケールのお時間がやってまいりました。時にはおっかさんのように優しく、時には鬼教官の如くマッシヴに、皆さまを叱咤激励していければ幸いであります。

帰ってきたおはかき担当：田渕健康



（東京都　樋田なりゆきさん）

キミに目指すべきものは、あるか？

一月某日。自宅に待ちに待った「ふみこ・O・V嬢の描き下ろしイラスト色紙」が郵送されてきました。そう、これは式神の城スコアトライアルの特別賞で頂いた物なのです。今回のスコアトライアルは本当に楽しかったです。

仕事が終わってから終電近くまでゲームをプレイして、家に帰ってからはその想いを文章にして、ゲーセンに居る時間がそれまでとは比べものにならないほど長くなって、そのほかのことができなくなってしまいました。そして、それが苦痛ではなくとても楽しかったのです。

瞬く間に過ぎていったスコアトライアル開催中の四ヵ月間は、概ねそんな日々でした。

色紙につられたというのもその理由の一つではあり、そういったインセンティブがあったからこそゲームに熱中していたのだとすれば、その事実にゲーマーとしてはいささか気恥ずかしさを感じなくもないのですが、それでもやはり「プレイヤーが熱中しやすい環境をつくる努力」がされていたことは例えようもなくラヴでした。それがボクをここまで熱中させたのだと思うのです。

スコアラーじゃなくても勝ち目があった特別賞や1億ニアピン賞の設定。気軽に登録できるインターネットでのスコア申請は、顔も知らない同じようなスコアの方をライバル視したりして楽しみました。ランキング画面もキャラクター別になっていて、デモ画面でボタンを押せばいつでもスコアが確認できるのも良かったと思います。

これらはいずれもゲーム自体の出来映えとは関係のない、小手先の工夫なのかも知れません。しかし、その工夫をするだけでゲームがいっそう楽しくなることもあります。

スコアをそれほど意識しないプレイヤーにとっては蛇足と思うのかも知れませんが、これらの工夫を楽しんだプレイヤーは少なからずいるに違いないと思っています。

もちろんゲーム自体の質は一番重要な要素だけれど、そのゲームを楽しむためのさまざまな工夫はされていた方がいいに決まってる。そういった部分にこそ「このゲームをぜひプレイしてもらいたい」というメーカーの想いが表れるような気がします。

そして、その想いが感じられるからこそ、ボクらは一〇〇円玉をそのゲームに投ずるのでしょう。

アルファシステムの次回作に期待！

（神奈川県　くらりのふ君）

☆まずは、「式神の城」スコアトライアルに参加したすべての皆さま、並びに関係者の方々、お疲れさまでした。多くの人の参加と支持して下さった皆さまのおかげで、成功を収めることができました！

最近、ゲームがどれほどヒットするかというは、本当に「プレイヤーが熱中しやすい環境をつくる努力の有無」が左右しているような気がします。

ゲーム自体の出来は当然ですが、プレイヤーの皆さんのモチベーションをいかに引き上げるか？　という課題に対するメーカー側の努力あってこそ、長期にわたって愛されるゲームになるのではないでしょうか。今回の式神のスコトラしかり、好評を博しているVF.NETしかり、ですね。

もちろんアルカディアでも、皆さんのプレイ意欲を掻き立てるような記事構成に注力していく所存です！

価格破壊でチャンスを掴め？

マクドナルドは、ハンバーガーとチーズバーガーを平日半額にしたことにより、収益が三倍に跳ね上がったという。まさしく『損して得を取れ』を体現したわけである。

これにちなんで、1プレイ一〇〇円ゲーセンは五〇円化の方向に進んでもらいたいところ。見た目のプレイ料金が半減しても、結果的にインカムアップにつながるはずだから！　1プレイ五〇円の方が、我々ユーザーも財布の紐を緩めまくっちゃうし。

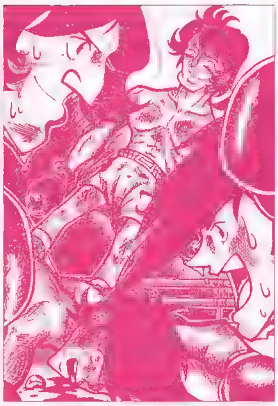
実際、料金を五〇円に引き下げたために、来客数が飛躍的に伸びた店の例もある（もちろん、サービスの質は維持したままで）。

これまで、何となく1プレイ一〇〇円を引きずっていたお店さま、いっちょう改革に乗り出してみては？　お客に喜ばれることは、ちゃんと結果となって返ってきますので……。

（滋賀県　大聖リース君）

☆インカム設定には客層や筐体稼動率が反映されているので、安くしただけでインカムが伸びる……とは一概に言い切れないもの。でも、プレイヤーの立場からすれば、安ければ安いほど嬉しいものですよね。

両替機の問題とかありますけど、お店でも試験的に「半額デー」とかやってみてはいかがでしょうか？



（京都府　ガブ君）
☆A-Froは戦後のハングリーな精神を応援します。ドヤ街推奨。



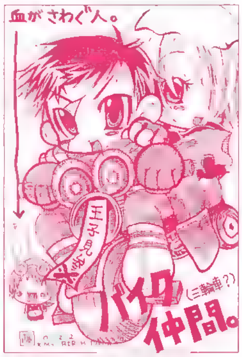
（山梨県　Yukスルメさん）
☆当初は「性別は未公開で」という方向性だったのだ。



（東京都　タマ君）
☆やべっ！　ロコ刑事おもしれえ。連載を強く希望します。



（静岡県　ココロザシノさん）
☆静岡一のリエちゃん描きを目指すそうです。ガンバよ。



（埼玉県　藤まみるさん）
☆音巣対爆音会で世露死苦。絶対無免やろ～チミら。



（青森県　ふちこま君）
☆すべての魂を絞り出せ！　鋼の信念は、闘気と吠ゆる



（富山県　HID-HAB君）
☆この身体、動き続ける限り運命に降伏は、できないのだ。

A-Fro ひみつ情報
A-Froグレースケールなどの一色ページにおける文章投稿は、官製はがきや封書のほかにも、メールにテキストファイルを添付して送っても可だということをご存知だろうか。つーか、メールの本文にそのまま書き込んで投稿してくれてもOKなので、携帯メールを駆使すれば、学校や会社に行く途中の電車の中で投稿てきてしまうのだーッ！　いい時代になりましたな。

新企画！

キャッチコピー

唐突に始まったこのコーナーは、「8番目の狂犬・壬生灰児」や「すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌・アルカディア」のようにキャラクターや商品を一層引き立たせるあおり文句を考案してみようという企画だ。

レゲーの広告コピーや新作のサブタイトルもこの範疇に含まれる。要はクーールなコピーを考えてみるだけ、それでオーケーだよもん。さあ、文章投稿者よ。アーケード業界を君のコピーで赤く染めたまえ。

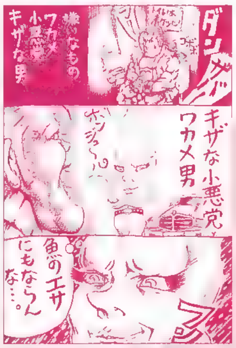


（宮城県　STO君）
☆ボタン連打でイス元戻しだ!!





（東京都　F・F太郎君）
☆シャスデリでまいうーな軍人中華。仕事中は訓練やめてちょ。



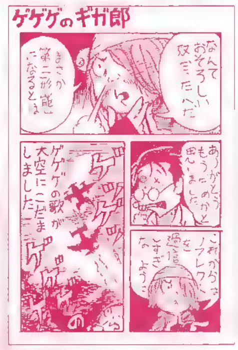
（静岡県　中村英明君）
☆しょせん海藻だが、ダンより強いかも……。



（東京都　ミナミユウカさん）
☆とりあえず週代わりで元老院の相手係を決めるとか。



（愛媛県　早乙女ナミさん）
☆そう、オレは寅年だった。タイガー!?



（愛知県　そたい君）
☆SG八連制覇の残光。水木シケるなんちて。



（東京都　村上超魔王君）
☆あけまして脱力。
質問の答えはCMの後だ。



（神奈川県　岡本雅也君）
☆このハガキとSTS！君のホモネタが重なって届いたのだが……。



（秋田県　碑澄涙さん）
☆モビルファイターは出場不可。勝てねえよ。



（東京都　采姫炬さん）
☆3コマ目のぶくれっ面が月間田渕賞。だから、自信持って！



（大阪府　村田真吾君）
☆いわゆる天然ボケに近い（プロフィール）。……確信犯やん。

ゲルエロス村

村興し核弾頭
「第〇回更衣室だより」

健全なるゲルエロス村民KNI君からエロス村新興企画提案のお知らせ。その名も「更衣室だより」。
『……毎回、アルカデ学園に存在するさまざまなクラブ活動の裏側を覗く魅惑のコーナー。2月号の倉長行矢さまのハガキを見て、村興しの起爆剤に更衣室ネタを考えました。』……素晴らしい！　純粋なる探究心が試される純情コーナーとなっている。このネタで、来たれ新住民。



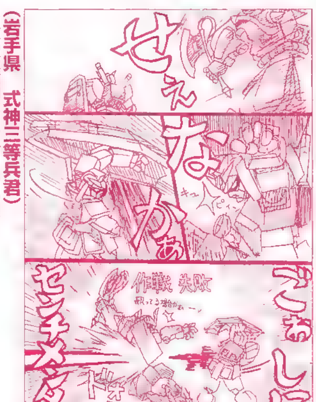
（大阪府　モリヒロミさん）
☆吸い取られてる!?
返せ、返して！



（新潟県　芹沢謙君）
☆見かけによらず過激な行動が目立つ（プロフィールより）。

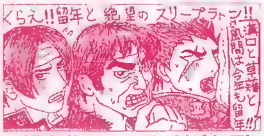


（新潟県　番君）
☆そんな赤べこ、切り落としちゃいなさい。

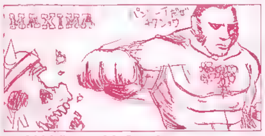


（岩手県　式神三等兵君）
☆次の版権物はメガゾーンかよ！

A-Fro ひみつ情報　「キャプテンリクエスト」では皆さまがぞっこん惚れこんでいる投稿者の特集リクを受け付けていますぞ。「我こそは次のA-Froを担う人物だ」と曹操ばりに大望を抱く乱世の姦雄は、「アフロ1人のビッグショー」用に投稿作品をモリモリ送るといいだろう。ただ、大量生産すればいいわけではなく、一枚一枚をじっくり仕上げつつも投稿量を増やすのがポイントなのである。



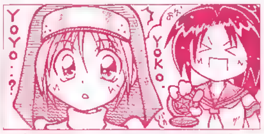
⬆(北海道　キメラ牛（安全）君)
☆みんなは見習っちゃダンメー!!



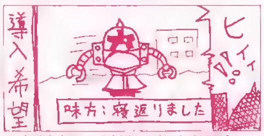
⬆(茨城県　健介君)
☆最大の武器は、男気かもしれない。



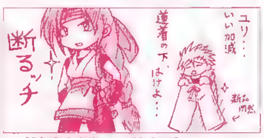
⬆(宮城県　KAZUTO.O君)
☆どっこい実はコロニーレーザー。



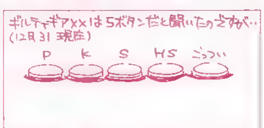
⬆(長野県　RED EYE'S君)
☆再びヨーヨーブーム到来の兆し。



⬆(茨城県　基地外参太郎君)
☆「謀ったなシャア!」とか言いてえ。



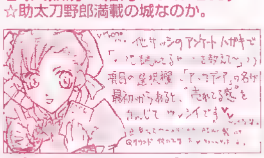
⬆(神奈川県　天川君)
☆死ぬまで履かないような気がするZO。



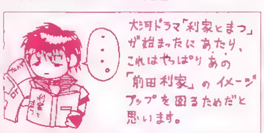
⬆(岩手県　キノエトラさん)
☆惜しい!　5億点減点。



⬆(大阪府　霜月メタルさん)
☆助太刀野郎満載の城なのか。



⬆(長野県　ERICさん)
☆皆さまのおかげで浸透してきました。



⬆(神奈川県　八幡としひささん)
☆あり得ない話じゃ、ないよねー。

MM 無理想無解決 タ―ボ

「大ヒット中の『斑鳩』に負けるな!とばかりに、セガとコナミがタッグを組んだ!　あの名作『E-SWAT』と『餓流禍』が融合した超ド級新作、その名も『E-餓流禍』!!　なんちゃってブップ〜」……などとIQの低いレゲーシケギャグで茶を濁す、うすら寒い自作自演担当にも困ったものです。（溯）

「俺の侍魂が呼んでいるっ!」と、握り手部分（コントローラー）を片手で握って、いざ出陣!　と、ここまでは良かった。だが……「ス、スイングスピードに処理が追い付いてねぇぇぇっ!」……わずか30秒で、討ち死にとなった。〜某リアルチャンバラゲームにて〜
(広島県　大自然の流浪人君)
☆郷に入りては郷に従えの如く、「ゲームに入りてはシステムに従え」の掟を胸に刻んでおくがいいさ。

最近、ほぼ毎月、ハガキを出した後に「もっといいネタ話」を思い付きます。
(富山県　R&R君)
☆もっと悪いことに、いざネタを書くときになると、前に思い付いたネタをも忘れていた……ということもアリガチーヌDA・YO・NE。

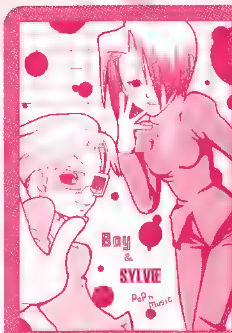
ゲーマーじゃない人にとって、「オリコン」といえば「オリコンチャート」のことなんですよね。自分とのカベを感じます。
(山形県　スローフード君)
☆「オリコン一位!?　ってことはAグルーヴ最強ってことかよ!」などという会話がそこかしこで……されてないか。されてないね。

A-Froロリティカ同盟に対抗して、クールで激シブなイラストでシメる「A-Fro　V・H・A（超・弩級・同盟）」を提唱!
　基本は野郎とメカイラ!　ディズィーよりも梅喧!　ブリセルには逆ブリセルで対抗!（笑いも取るべし）　ガーデンローズの雄、STS!氏を敬うべし!
(兵庫県　Bomber-Head君)
☆基本的に熱さは感じるが、気合の入りどころの怪しさが、おじさんとってもになるぞ。

アルカディアを買うと、まず最初にゲルエロス村を読む。そんな受験生（15歳）いかがっすか?
(東京都　洋菊君)
☆いささか責任を感じる今日このごろなので、キミの受験が終わるまでゲルエロス村は閉鎖する。うっそぴょん。

ブリセル大作戦

ここは「ヴァンパイアセイヴァー」のデミトリが使う禁断の秘技・ミッドナイトブリスで野郎どもを美女に変換するコーナー。今回はスペースを拡大してお届けしよう。



(埼玉県　[illegible]さん)
☆[illegible]



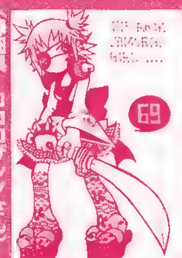
(埼玉県　こちこさん)
☆[illegible]



([illegible]　[illegible]みるさん)
☆[illegible]



(兵庫県　石垣さん)
☆[illegible]



([illegible]　ココロザシノさん)
☆[illegible]



([illegible]　[illegible]さん)
☆[illegible]



(大阪府　ムンク[illegible]山さん)
☆[illegible]

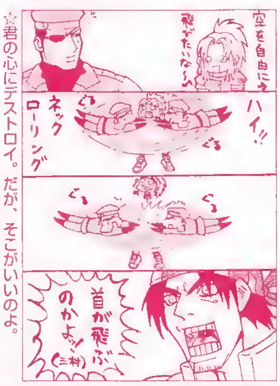


([illegible]　[illegible]さん)
☆正規キャラクターにしたいほど[illegible]

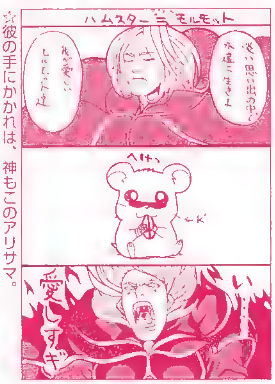
アフロ1人のビッグショー

今回は三重屈指のアフラー・猿天化G君をプッシュしたい。メイン活動は大瀑布だが、マジ絵も天下無双の力強さを感じると三軒茶屋で評判のマジシャンさ。

ステータス
勢い：計測不能
漢度：200%+汁
ギャル度：0.01%



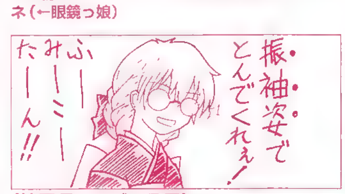
☆君の心にデストロイ。だが、そこがいいのよ。



☆彼の手にかかれば、神もこのアリサマ。

GLASSMANIA 2002

2002年、かつてないほどにグラスラバーのやる気は満タン。いける、このテンションならポップ●に勝てる!　マッチメイクまだですかジャーマネ（←眼鏡っ娘）



(埼玉県　でばいそ君)
☆ふみこ嬢を総帥に掲げ、虎視眈々とコーナー拡張を狙うズラ。

GLASS MANIA 2002をより強固なコーナーにするため、仮想眼鏡空間を妄想してみました。その名も「眼鏡村」。
●村長……ウォン
●助役……シャモア
●自警団……フィオ・ジェルミ
●学生……恭介
●まほう堂店主……ふ・オ・ヴとミュンヒハウゼン
　まだまだ続きますが、今日はこのへんで勘弁してやろう。
(東京都　グレート金町君)
☆む、いきなり口調を変わってるし。ウォンに支配される村ってのも嫌だな……。村民だまされてるって。新しい村民を考え付いたら、また投稿プリーズ。

A-Fro ひみつ情報　ごめん、一つ忘れてた。2001年ペンネーム大賞の発表をだよ。これは最もインパクトのあるペンネームでA-Froに参戦してきたボーイズ&ガールズを讃える名誉ある賞なのさ。それでは発表します!　女性部門は神奈川県のにゃんこぱんさん。男性部門は東京都チャン・ピヨン君に決定しました!!　今年も二人のようなステキなペンネームと出逢えることを願って再見!

げゑせん歳時記

はどこであるか言ってみろ！　何!?

ムセンターであり、地力とガッツと勝

勝利してこそアルカディア

おはがき担当　田渕健康



果てしなき戦い この魂朽ちるとも

～これまでのあらすじと、この投稿を楽しむために知っておきたいまめ知識～

投稿者・諸江氏は友人の策略に嵌り、内戦が続くアスラン王国のエリア88に飛ばされ……ということはなく、『バーチャファイター4』のリングネームを強制的に決められた挙げ句、大会出場の際のユニフォームをも決められるという、修羅の沙汰を宿命付けられていた。

・キーワードその一
「リングネーム」

VF.NETに接続することによって付けることができる、プレイヤーのお名前。全角10文字まで登録可能。

例・メンズギャラリー福田（福田柵太郎リングネーム）

・キーワードその二
「愛沢ともみ」

人気ゲーム『Piaキャロットにようこそ3』に出演するキャラクター。妹属性野郎には強烈な破壊力を持つ（らしい）。

『VF4』全国大会の店舗予選大会もいよいよ最終戦に近付いた一月中旬。俺は半ば強制的に熊本に行く羽目になった。

要は単純なことである。遂に「愛沢ともみTシャツを着て大会に参加せれ」という地獄のミッションを遂行する日が来てしまったのだ。よりにもよって熊本最終戦である。

あまつさえ移動中、「今度は逃げられると思うなよ」というイカした台詞を頂きながら、同門二人と共に大会会場へ向かった。

到着するなり三人とも速攻でエントリーを済ます。エントリーシートを見た店員曰く、

「あれー、あなた以前組み手に参加していた人ですよねえ」

「え、ま、確かにそうですが」

「いやあー、インパクトのあるリングネームだったから覚えているんですよー、じゃ、またあとでー」

……インパクトっちゅう意味じゃ忘れようにも忘れようがないだろうさね（血涙）。

しかし、この調子だとかなり大会もヤヴァそうな気配だ。いかんせん今回は普通の大会とは事情が違う。

何といっても「ともみちゃんTシャツ着てVF4大会に出る」というあまりにもアグレッシヴなクエストに大挑戦というのが前提にあり、大会の目標は優勝とかではなく自分に勝てばそれで十分といえよう。

しかし！　この状況下、自分に勝つどころか、むしろ回りに煽られているという感じさえしてきたのだ。

完全に舞い上がる俺。舞い上がりすぎて某ラ○ひなのプライズに（千円突っ込む始末。

そして抽選会。

何と同門三人が連続ナンバーを引くというラッキーモードをバックに、俺は試合に臨んだ！そして！　コレが試合直前の写真だッッ!!



畜生やってやったぜコノヤロウうわはははは!!　いやもうやってしまうと全然楽勝。開き直りともいう気がしなくもないがそれはそれ。

結果、俺は準決勝で敗退したのだけど。しかし、俺はッ！自分に勝ったのだ!!

そして、これでリングネームも元の『VF3』時代のものに戻せるだろう!!　イヤッハー!!

帰りの車の中、俺は同門二人に高らかにこう言った。

「どうだ！　俺はやったぜ！早速リングネームを戻すぜ!!」

ところが同門二人は冷徹にこう答えた。

「確かにッ！　お前はよくやった！　しかし何か間違っている気がしねえか!?」

「何が！　俺はちゃんと、ともみちゃんTシャツを着て大会に……!!　ッて、まさか!?」

「それはただの罰ゲーム。リングネームとは別問題。アンタまだ分かってないね？」

グヴォゲエエーーッ!!（断末魔）

呆然とする俺に同門二人は続けた。

「多分キミの場合、今のネームの方が知られているぞ？　違う意味で有名プレイヤーじゃねえの？」

どうやらしばらくはこのリングネームとお付き合いしていくことになりそうである。

（佐賀県　愛沢ともみ親衛隊×犬こと諸江君）

☆……その情熱の傾けどころはいかがなものかと思いつつも、人間、熱くなれる生き方を見つけた者の勝ちなのである。

これからも己の運命を適度に周囲に左右されつつ、オモロおかしいゲーセンライフを歩んでいただきたいッ。



（東京都　伊藤プセ）

☆このキャラとバーチャ業界が接点を持っているという時点で謎。



（新潟県　芹沢謙君）

☆明日なき戦いを続ける諸江氏を応援する声は多い。よほほ～。

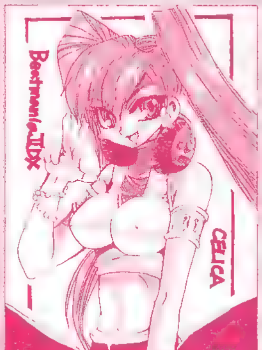


（愛知県　みなぎゆうさん）

☆ちょっと小粋な幸福論、
エレキの調べで届けましょか。

IIDX-FLYERS! mono

あらやだ奥さん、今回のA-Froには一色ページにもIIDXの小特集があるじゃないですか。最近とみに投稿量が増えてるんですよ、これが。



（青森県　コンバット板前さん）

☆うむ、女性陣ではセリカが一番人気っぽいっスね～。



（兵庫県　ナナセ藍さん）

☆どこかIIDXビジュアル集を出さないかな。え？　eb！で作れ？



（兵庫県　ミラクルポッパーズ君）

☆逆輸入もありかと。
M.Z.D→IIDXとか。



（埼玉県　カン太さん）

☆今日も流れて、ビートの荒野。音侍の行く道は何処。



（福岡県　倉長行矢さん）

☆あれ？　今回ウォーザード特集!?
って王様だけいないんですけど（完）。



（愛知県　原哲子さん）

☆作り手のイマジネーションがギチギチに詰まった名作！　でしたネ。

A-Fro ひみつ情報

最近は「VF4」の大会が全国各地で開催され、ネタ的にも大会ものが増えてきてはいるのですが、実は"VF.NET関係"の投稿をあまり見ない今日このごろだったりする。VF.NETの使い心地や活用法、または今後VF.NETで行なってほしいサービスなどがあったら、A-Fro宛てにモリっと送ってほしい。カードを紛失しない方法など、全国のうっかりさん向けお役立ちネタも可です。

新たな脅威にドッキンラヴ

正月明け、久々に『婆裟羅2』をやろうと行きつけのゲームセンターに顔を出したら、その台には『斑鳩』が！

おのれ滝川一益！（だって強いんだもん）

かくなる上は、チャレンジ精神を発露するしかあるまい！　と腹いせ気味にプレイしてみましたが、これが結構快感でしたッ！

そもそもゲームの好みにゃウルサイ私、昨今の"マリワナの七面鳥撃ち"的弾幕シューティングには閉口していたのですが、この『斑鳩』は、敵との属性が同じなら、どんな弾幕が来ようがレーザー浴びようが平気なワケでしょ！

しかも浴びれば浴びるほどゲージが溜まるというのは、グリッドシーカー」（タイトー一九九三年）などを彷彿とさせますが、"力の解放"の使いどころが重要になっているのが面白いですな。

その日はイージーで遊んで『サイヴァリア』以上の感動を覚えた私。翌々日はノーマルモードで撃ち返し弾を浴びまくったのでした。

……でも、やっぱり『婆裟羅2』もやりたかったりして。

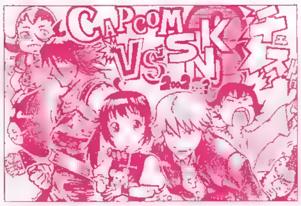
（富山県　山田身楽斎君）

☆どうでしょう、『斑鳩』。楽しんでおりますか？

今、私の隣りでは、担当の伊勢猫が「これってシューティングじゃなくてパズルゲームだよ〜！」とのたうち回っております。

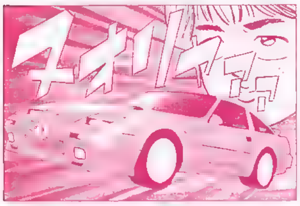
市井の皆さまも、コンボや凌ぎ所のパターン作りに、目まぐるしい日々を送っている最中ではないでしょうかっ。

ともあれ、シューティングが本来持つ面白さを引き出しつつ、見事、新境地を拓くことに成功した『斑鳩』……二十一世紀のシューティングゲームの歴史は、コイツから始まりそうです！



（宮城県　STO君）

☆まだまだネタは盛りだくさん。次のチャレンジャーがモリモリ控えてるぜ！



（新潟県　げっつ☆先生）

☆私には見えます。幸せそうな顔でZを描いてるげっつ☆先生の顔が……。



（島根県　かじやんさん）

☆今年の寒さもあとひとふんばり。春を告げる精霊の声、待ちましょう。

未来の[illegible] O.R.B.S.[illegible]

[illegible]O.R.B.S.[illegible]から寄せられた[illegible]期待の声を紹介するのだ！

O.R.B.Sでは、そのスクリーンの大きさから来る視界の占有率[illegible]から、おそらく今現在普及しているどの映像メディアも直感的に伝えることができなかったであろう、宇宙空間の浮遊感、存在感覚が得られるのではないかと期待を寄せております。大気圏突入[illegible]の恐怖[illegible]疑似体験できる日も近い!?

（静岡県　S・S・J君）

☆[illegible]

[illegible]宇宙だけでなく、色々な空間を疑似体験したいのです。

ナムコの新しいマシンには未来を感じる。ぜひ、[illegible]の事務所で、背中を[illegible]させながら麻雀やるゲームを出してほしい。

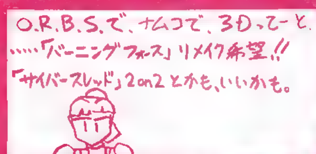
（佐賀県　[illegible]）

☆[illegible]

「[illegible]」……今度こそ、[illegible]が取れそうだ。

（[illegible]　スオウ・リアキ君）

☆[illegible]



（静岡県　"雀KER"大澤君）

☆3D系はもちろんとして、「スプラッ[illegible]」などの[illegible]系にも[illegible]ほしいね。[illegible]そうでいいかも。

次回予告

アルカディア6月号A-Froのカラー＆モノクロイラスト特集はアクションゲームをフィーチャーする予定。

お隣り韓国から『メタルスラッグ4』発売の知らせを受けて、再び輝きを放ちつつあるアクション超大国日本。名作から珍作まで、大迫力のアクションシーンを絵にしたり、アクションゲームの魅力をレビューしてくれたまえ。□×社にこんなの作ってほしい、みたいなのもアリ。斬新なアイデアがアクション大国復興への第一歩となるだろう。

文章投稿では「このジャンルをゲームにしやがれこの野郎2002（仮）」を募集するぞ。スポーツでいえばバーチャ竹馬やバーチャ☆ボートボール、格闘でいえば指相撲イグゼクスはなぜ発売されないんすかーっ、という憤激を詳細に述べてほしい。ゲームメーカーさまの目に留まればゲーム化なるかも（ないと思う）。というわけでよろぴく。

ハリー後記

[illegible]

常連の座をつかみ取れ！　ARCADIA Frontiers[A-Fro]投稿ルール

アーケードゲーム投稿スペースA-Froでは皆さまの投稿、すなわち「ゲームが好きなんだあああああっ」という熱きソウルをお待ちしております。ハガキの裏には名前と落書きを忘れずに！

優秀作品（eb！マークが付いた作品）にはA-FroオリジナルQUOカードをプレゼント致します。奮ってご応募下さい。

●ゲームイラスト（カラー、モノクロ、CG）大募集

アーケードゲーム、ゲームセンターに関するイラストを描いてみようよ。キャライラストからゲーセン風景、店長自画像まで表現方法は無限。ユアセンスをぶっちゃけてほしいぞ。封筒やハガキ裏に「アレンジ道場係」「グレイスケール係」と、コーナー名を書いておくとグレート。サイズはフリーだけど、ハガキサイズからA4ぐらいが投稿世界の標準。タテ・横の比率もハガキぐらいが標準的だ。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。個人のHPに投稿作品、採用作品をアップする場合は、投稿後から45日間の間隔を空けていただくと、月刊アルカディア的に助かります　ご協力お願いします

●これが無ければ締まらない！　文章投稿規定

文章量は最大で800文字前後にまとめて下さい。文字が汚くても、文法が間違ってても全然気にしないで投稿して下さい（リライトされる可能性はありますが……）。E-Mail投稿もアリですので、その日のゲーセン雑記、ゲームの感想、レビューなどを逐一メール投稿するのを習慣とすべし。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に制限はありませんが、RGBモードの作品だと印刷で出ない色があるため、掲載時に多少変色してしまうことがあります。ですので、あらかじめCMYKモードで作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可。

☆データ保存について

セーフファイル形式は大抵の形式に対応できますが、編集部オススメはフォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG（.jpg）形式だと画像が劣化してしまうので、あまりオススメできません。どうしてもJPEGでセーブする場合、クオリティを75〜95%以内を推奨。

※郵送の場合はJPEGでなく非圧縮のファイル形式がおすすめ！

☆画像の受け付けデータ容量を引き上げました！

サーバーのパァワーアープ（by獣王記）により、投稿データの大きさは3MBまで対応できるようになりました！　これで高画質の気合CG投稿がドシドシ送れまするな。

●E-mail投稿時のアテンションプリーズ

メールで投稿する際も住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　何かに当選したとき、プレゼントが送れないシュ。それと、前述のサイズであれば、画像解像度は350dpiありゃ十分やでー。

次々号6月号の締切は……　3月19日（火）消印有効！

リピートまかせにオリジナルコーナー[illegible]！
そんなA-Froの宛先は

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！

http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

afro_cg@arcadiamagazine.com



卒業式のシーズンですね。学生生活の終わりは同人生活スタートへの新たなステップ？　今月は冬コミ時期に制作された本を中心に華やかにお届けします！

ポップンミュージックシリーズ　発行／メガロヒッツAE

ムウタン

ギャグ



オチは爆発力弱めですが、独得の絵柄とデザイン性の強い紙面構成が楽しいです。ネタはDeuil、アイス、タイマー、レオスギ中心。



B5版　28P　オフセット　表紙カラー
無記名小為替350円（50円は切手でも可）＋送料200円分切手＋宛名シール
〒606-0026　京都府京都市左京区岩倉長谷町650-60　時岡麻衣

パワーストーン　発行／企画5課

ESCAPE3

ギャグ



しっかりした線とむっちりした筋肉が魅力的な絵で、フォッカーの女装っぷりには大笑い。アニメ・漫画版との3人フォッカーも○。



A5版　20P　オフセット　表紙2色
200円分の無記名定額小為替＋140円分の切手＋宛名シール
〒421-0422　静岡県榛原郡榛原町静波7丁目2561　杉山順子

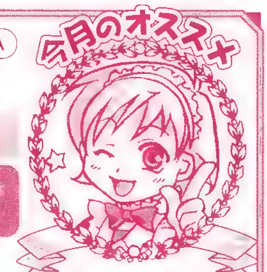
燃えろ！ジャスティス学園　発行／TOKIYA

斎　上巻

シリアス



B5版　38P　オフセット　表紙カラー
500円無記名小為替＋200円切手
〒277-0005　千葉県柏市柏6-4-11　泉様方「TOKIYA」



華のような男たちの集う権謀の宴席を描いた1冊！



忌野家の花見の席に渦巻く言葉の暗闘を描いた物語の前編。コマ割りが異様に細かい点はやや難ですが、話の密度は濃く、流麗な絵も必見。後編も楽しみな1冊ですぞ。

なななんで男の目がこうも色っぽいのデスカー！　伐・恭介・雹の間のソフトラヴい雰囲気もたまりませんし、伐が時代劇言葉で話す落差も緊張感あって絶妙です！

伝言板

雪をも溶かす熱い思い









★会員様募集中!!
ゲーム中心よろずサークルCOLORFUL、2カ月に1回会報発行（B5・コピー）会費300円（送料込）イラスト中心デス。興味を持たれた方は80円切手と宛名シール同封でお問い合わせ下さい。
〒571-0070　大阪府門真市上野口町9-17-406　今里様方『弘双双』

このコーナーでは、みんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送って下さい。

★SNKゲームアンケートを私にやらせて下さい!!
KOF、餓狼、侍魂、月華、武力などのアンケートをやっているサークル様がありましたら、ぜひ私にやらせて下さい！　80円切手同封でおねがいしまス！（イタズラ厳禁）
〒651-2242　兵庫県神戸市西区井吹台東町2丁目1-1-805
中嶋一恵



メイドの控え室　今回紹介した以外にも、東京以外の場所で開かれるイベントや、オンリー系の小〜中規模イベントが各地で開催されています。本当は毎月、カレンダー的に紹介していきたいんだけど。2001年2〜3月号で紹介した同人誌専門店も、一つの選択ですよね。そのうちなんとか、イベントを探す手がかりになるようなものも紹介できれば、と考えていま〜す。

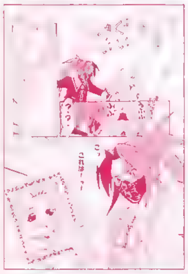
●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています ■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究　アーケーター的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど） ■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています ■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

燃えろ！ ジャスティス学園　発行／LAND'S END

GOOD TIMES

ギャグ





ショートで恭介・バツ2本、ゆりか・ザキ1本。微笑ましいお話の中、天然ボケ系のギャグが炸裂します。絵もさっぱりして清潔感あり。



A5版　36P　オフセット　表紙1色
500円分の定額小為替（送料込み）
〒256-0816　神奈川県小田原市酒匂4-13-6　平沢久美

CAPCOM VS. SNK 2　発行／HANGOUT

VS.17

ギャグ





1Pギャグ中心に、ロックの「テリーにべったり」っぷりを描いています。カワイイ感じの絵柄もこの甘々な雰囲気にベストマッチ！



A5版　28P　オフセット　表紙3色
200円分の無記名小為替＋140円分の切手＋宛名シール
〒631-0824　奈良県奈良市西大寺南町2-28　マンション・オカザワ4-E　居上友美

ポップンミュージックシリーズ　発行／アッシュのフライパン

迷犬アッシュ

ギャグ　4コマ





4コマとショートで迫るギャグ集。よく練られたギャグがオフィシャル風の絵で増幅され、抜群の破壊力ある笑いを生み出してます。



B5版　28P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋送料200円分切手
〒839-0861　福岡県久留米市合川町139-1　角飛鳥

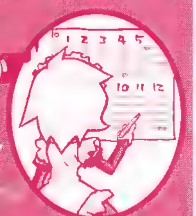
サークル参加の下見に行こう

牡丹「ジョイさん、あたし今回同人誌作ってるでしょ。いずれイベントにもサークル参加したいんですけど、どのイベントがいいのでしょう？」
ジョイ「ふむ、いちばん簡単な選択は“そのジャンルのオンリー系イベント”でしょうね。ただし常に開催されているわけではないですから、初心者にはタイミングが合わせづらいでしょうな」
牡丹「う〜ん、初回から「落ちました」ってのは恥ずかしいから、きちんと本が完成してから出るイベントを決めたいんですよね。だとするとやっぱり総合系・全ジャンル系が無難かなあ」
ジョイ「そうでしょうな。しかし総合系といっても、やはり微妙な傾向の違いはあります。男性向けが多いとか女性向け中心とか、ゲームもコンシューマ寄りとかアーケード寄りとか」
牡丹「そういう違いって、どうやって見分ければよいんでしょうか？」
ジョイ「カタログを取り寄せて参加サークルさんを眺めていればある程度の傾向は読めますが、やはり実際に足を運ぶのが一番でしょう。カットに描いた以外の本を出してくるサークルさんもありますし、お客さんの傾向も分かりますしね」
牡丹「そうかあ……じゃあ、この春に東京周辺で行なわれる総合系イベント、紹介して下さい！」



もうすぐ春ですねえ。ちょっと……

お出かけしてみましょうか　春のイベント キラッとご紹介



東京地方の総合系大イベント

●3月17日（日）
○HARUコミックシティ7
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10:30〜15:00
○サンシャインクリエイション15
場所：池袋・サンシャインシティ展示場
時間：11:00〜15:30
●5月3・4日（金・土）
○Super Comic City 11
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10:30〜15:00
●5月12日（日）
○Comic Revolution 31
場所：池袋・サンシャインシティ文化会館
時間：10:30〜16:00
●6月30日（日）
○Comic City in東京97
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10:30〜15:00

牡丹「あれ？　何だか去年とそれほど変わらない気がしますけど……」
ジョイ「そうですな。ある程度大型の総合系イベントは企業によって運営されていますから、毎年同じようなスケジュールで開催することにより、固定客をつかむという意味もあるのでしょう」
牡丹「なるほど。よ〜し、スケジュールをみっちり組んで見に行くわよ。今までとは違った視点で、客の流れを、場の傾向を読んでみせるわ！」
ジョイ「今までは「やおい＆ラミカに牡丹まっしぐら」という状態でしたからね（タメイキ）」
牡丹「う゛っ……」

THE KING OF FIGHTERSシリーズ　発行：宇宙回天

色彩身体

18禁　小説





漫画1本、小説1本、主に女性側の視点から“その時”の気持ちを少し切なく、やさしく描いています。ある意味少女漫画風味かも？



B5版　40P　オフセット　表紙2色
700円の小為替（送料込み）＋宛名カード
〒534-0014　大阪市都島区都島北通2-21-10　藤原様方CR係

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送って下さい。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル
●判型
●総ページ数
●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
●本のPR文（40字以内で）
●サークル名
●通販申し込み先
●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。4月末に掲載を希望する人は3月20日(水)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達
WWWサイトの泳ぎ方

アーケード、コンシューマ共に、根強い人気と幅広いプレイヤー層を誇る「連邦 VS. ジオン」シリーズ。まだまだ楽しみたい！ 骨の髄までしゃぶり尽くしたい！ というあなたのため、今回は「機動戦士ガンダム攻略サイト」を特集しました。ぜひとも活用すべし！

また、ゲームだけでは満足できない方のためにTIPSは「ガンダム活用サイト」をテーマにオフィシャルサイトやリンク集をご紹介。ゲームからガンダムにハマった人（どのくらいいるのでしょう？）はぜひチェックしてゲームをより楽しむべし。

CGの特集は「式神の城」。バリバリのスコアゲームでありながらも、しっかりしたキャラクターたちが織り成す式神の世界。ということで、キャラクターをまんべんなく集めてみた……つもりだったんですが、少し偏ってます。すいません。

「機動戦士ガンダム攻略」サイト

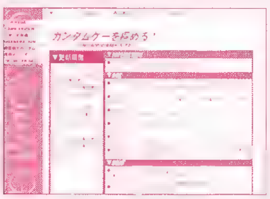
ガンダムゲーを極める！ タケシ

http://www.netlaputa.ne.jp/~oni/Gundam/gundam.html

投票	[illegible]
連邦	[illegible]
武装	[illegible]

ガンダム系ゲーム攻略のポータルサイト

「ガンダムゲーを極める」の名にたがわず、多様な攻略情報を誇る。アクセスしたら最初に『連邦 VS. ジオン』のコーナーをチェックしてほしい。攻略情報には機体別はもちろん、「連邦の機体組み合わせ別きつい攻撃対処法」を詳細に攻略している。情報提供も受け付けているので、みんなで情報を共有していこう。サイト内の攻略系掲示板では質疑応答形式で攻略情報の共有が行なわれている。参加する際にはルールを守って活用しよう。なお掲示板はエクスプローラ形式（※1）で表示されるので、レスポンスの状況が把握しやすくなっている。



複数ある攻略BBSは時節毎にテーマが設定されているので、書き込む際には注意すべし。

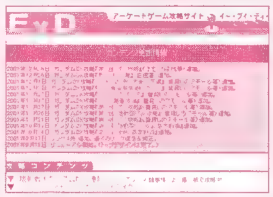
EVD オモイカネ

http://www2.inel.ne.jp/~omoikane/

一行レス	掲示板などの返事を一行で返すこと。
リンクフリー	リンクの際には事前・事後報告を必要とせず…
捨てハン	使い捨てのハンドルネームのこと。

コンテンツからリンクまで攻略に絞ったサイト

攻略を全面に押し出しているサイトで『連邦 VS. ジオン』は掲示板形式で運営されている。この掲示板は、スレッドの立ち上げは普通の文章だが、レスは1行で付けるという一風変わったものを採用している。最初は戸惑うかもしれないが、使いやすいのでぜひとも試してほしい。取り扱っている情報はとても内容が濃く、書き込み量の多さもあいまって、既存の書き込み全体をながめるだけでも、自分のプレイにプラスになること間違いなし。まずは内容を見て、次に積極的に参加・活用してほしい。またガンダム以外にもいくつかのゲームを取り扱っている。



シンプルながらもセンスが光るトップページ。掲示板もシンプルだが、非常に充実した内容。

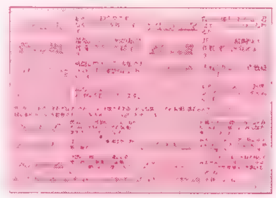
ガンダム 連邦vsジオン最強への道 ヤギイチ

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/3777/

アルカティア	[illegible]
作戦	ゲームプレイは作戦が重要
戦場	[illegible]

情報を超えた攻略を目指すサイト

アーケードゲーム『連邦 VS. ジオン』の対戦徹底攻略ページだが、ゲーム情報にとどまらず自由な発想をベースに『連邦 VS. ジオン』シリーズの攻略を目指すサイト。お薦めは実戦想定のコーナー。地形、機体、座標といったファクターをベースに、実戦での活用を目指した攻略情報が掲載されている。詰め将棋のような感覚で、対戦攻略を考えていくことができる。また「駆け引き」と銘打っている対戦を前提とした情報も参考になるので、熟読して実戦に役立ててほしい。ほかにも「君は何Lv?」のコーナーなど楽しめるコンテンツが多い。



目玉は「実戦想定」コーナー。連邦VSジオンの対戦の攻略に非常に有用な情報が掲載されているので要チェック。

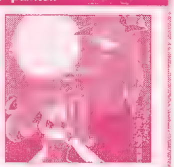
※1　親子関係のツリー構造形式

「式神の城」CGサイト

らくがき部隊・Angel-Net 駐屯地 片瀬ななろ

http://www.angel.ne.jp/~painter/

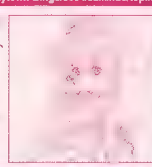
ややプニっとした式神や他ゲームの女の子イラストがかわいい。イラスト掲載のほかにも同人サークル「Double Impact」の活動情報も掲載されている。



最近堂 めろめろパンダ

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/5004/saikindo/top.htm

「式神の城」中心に構成されたページで、CGのほかにもゲームの解説や、サイドストーリー（執筆中）も掲載している。掲載文章も多く、式神好きは要チェック。



東京熱帯夜 土 署 やんばるくいな日向&ガダルカナルオ蔵

www.mokuren.sakura.ne.jp/~nddk/siki/

細い線としっかりした色使いが印象深い。小説なども掲載されているが、おすすめは戯画。イラストは北斎さんによるもので『式神の城』のウェブリングも運営中。



リトル・フォレスト SIG

http://www2.tokai.or.jp/little-forest/

サイト内容はいくつかのゲームで分けられている。『式神の城』のチェックには「弾幕友の会」へ進もう。いろいろなキャラのイラストやボイス集が楽しめる。



平成ベイビー アイゴー1号&アイゴー2号

http://seira.pso.to/

玖珂光太郎ファンサイトとのことだが、光太郎中心ながらも集合もある。式神ファンならぜひ一度は訪れてほしい。掲載CGはアイゴー2号さんのもの。



NASmix！ なすりんあよ

http://www1.odn.ne.jp/~cea97130/

メインコンテンツと「GPMix！」に別れており、右のCGは後者に掲載されている。また「式神布教活動所」でもゲーム解説と共にイラストが楽しめる。



空中楼閣 立月葵

http://isweb39.infoseek.co.jp/play/a-huzuki/

全般にかわいい系のCGが多い（ザサエさんも掲載CG のようにして！）。コスプレやドールのコーナーもあったりするので興味がある方はぜひどうぞ。



佩月堂 鶯桜佩月

http://www7.ocn.ne.jp/~kagetu/

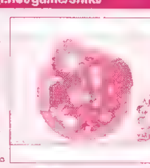
いろいろなゲームのコンテンツがある。掲載CGはBBS用のアイコンだったもの。どれも線が細く美しい。キャラ紹介コーナーで、意見とイラストもチェック。



式神の城 株式会社アルファ・システム

http://www.alfasystem.net/game/shiki/

アルファ・システムによる『式神の城』公式サイト。キャラ設定やCG、サイドストーリーやリンク、コンシューマ移植情報など、ポータルサイトとして活用したい。



TIPS
wwwの泳ぎ方

ガンダム系のサイトは数多くあれど、オフィシャルという点でのポータルサイトは「GUNDAM PERFECT WEB」（http://www.gundam.channel.or.jp/）だろう。ガンダム関連商品情報、イベント情報が充実しているので、グッズを集めている人やイベント情報を知りたい人は、あちこちのサイトを飛び回る前にまずアクセスしよう。

一方、草の根サイトからお気に入りを見つけるのに手放せないのが、Web-Ring（ウェブリング）だ。その中でも「Gundam Ring（http://claire.cute.to/gundam/Ring/）」がお薦め。原稿執筆時には266サイトが登録されていた。サイト一覧を表示することで、サイト名とコメントが表示される。

ガンダム全般の検索サイトして活用したいのは「GundamNavi（http://kyoto.cool.ne.jp/g_heya/）」。ガンダムサイトのリンク集として、非常に重宝する。検索機能がメインだが、ゲームやアニメなどのディレクトリ情報も充実している。これらのサイトを利用してガンダムサイトを泳ぎまくれ！

泳ぎ方PLUS！

今回紹介した攻略情報サイトは基本的にアーケード版が中心となっており、情報についてはコンシューマ版との住み分けを認識しつつ活用してほしい。ガンダム系サイトはガンダム全般というスタンスでの紹介だが、リンクは攻略情報を含めたゲーム系のものも多く含まれるので、ガンダム通ならぜひとも全部チェックしてみよう。

パトラ子全方位弾幕

Cleopatra Fortune™ プラス
クレオパトラ フォーチュン

Cleopatra Fortune+
クレオパトラ
フォーチュン
プラス
設定資料集

Cleopatra Fortune + GRAPHIC ARTS

数年の時を経て、ついに続編登場の「クレオパトラフォーチュン」。年齢不詳のパトラ子（実はマ●ーベル並？）に、若干10歳のゼノピアが挑むお話？


メイド服


体操服


ファミレス制服


ファミレス制服（没）


ノーマル


巫女


チアガール


制服A


制服B


メガネ娘


ナースA


ナースB


魔女


猫耳


チャイナ服


先生


スクール水着


水着


バニーガールA


バニーガールB

パトラ子百変化

さまざまなコスプレ(?)CGが見られるパトラ子のパーフェクトパターン。このメガトン級の破壊力を全身で受け止めてほしい。









STORY

パトラ子は女王になってエジプトを治めていたんですぅ。
そんなある日、謎のミイラの大群と悪い女の子が攻めてきて、パトラ子の神秘の王冠を盗って行っちゃったですぅ!!
ふえ〜〜ん。
それに、その子は女王の座まで奪おうとするですぅ！
神秘の王冠は女王の証なんですぅ。
もう、許さないですよぉ！むぅ〜！
あの子のお城まで行って、王冠を返してもらってくるですぅ！





★★★★★

キャラクターデザイナー香川友信氏より一言

まさか6年経って続編が出る事になろうとは、夢にも思いませんでした（前作の移植もビックリでしたが）。上半身はデザイン的にいじってません。主に下半身の変更ですね。ニーソとかスリットとか……。前作から数年後なのでちょっと大人になってます。まあ性格は、相変わらず能天気ですが（笑）。





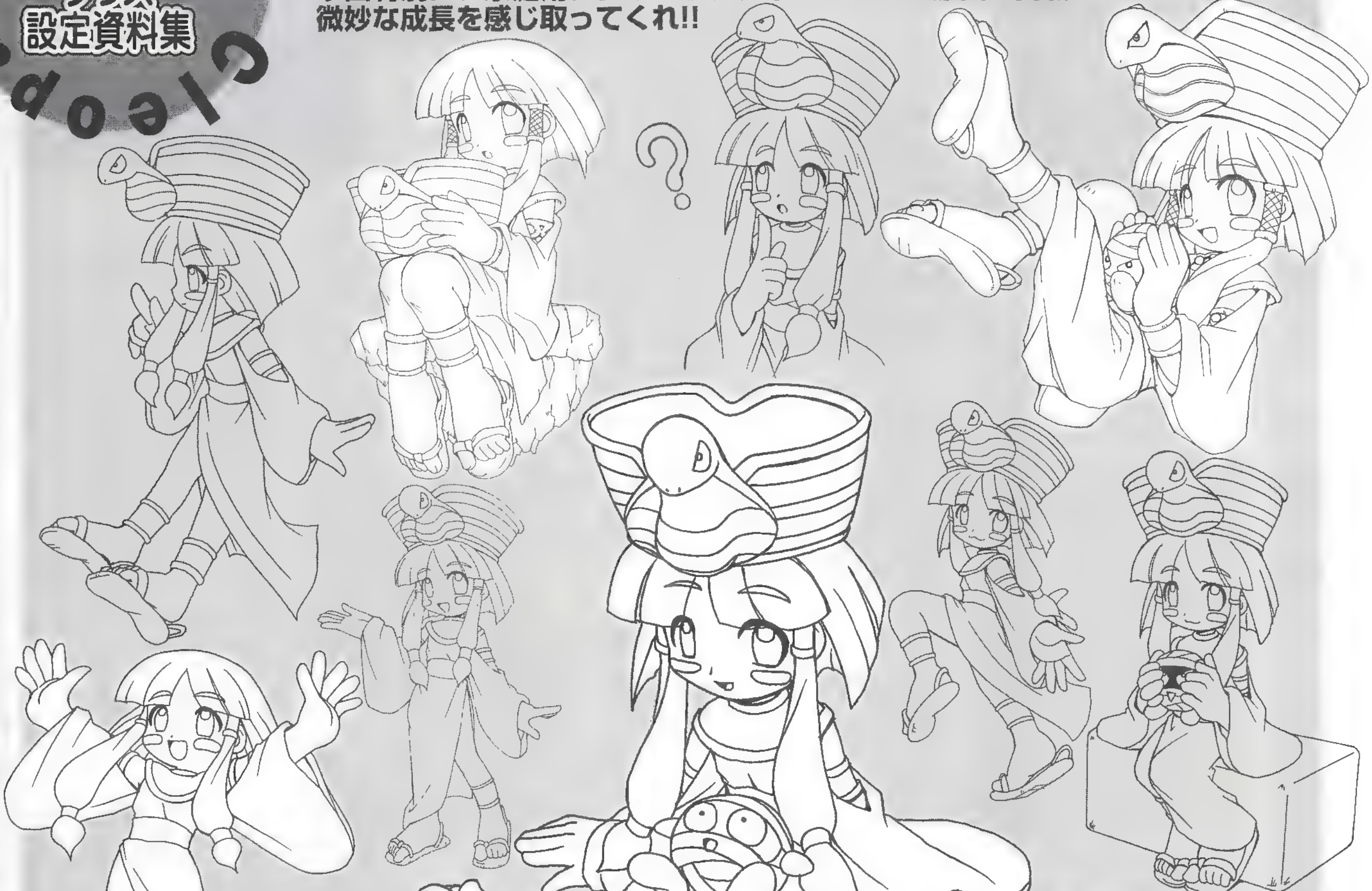
クレオー パトラ子

Profile

誕生日★不明
年齢★不明
身長★159cm
体重★45kg
バスト★74cm
ウエスト★58cm
ヒップ★77cm
出身★古代エジプト（プトレマイオスのお家）
趣味★コスプレ
特技★神秘ですぅ〜

CS版クレオパトラフォーチュン原画集

**今回特別に、家庭用クレオパトラフォーチュンの原画も掲載！
微妙な成長を感じ取ってくれ!!**



パトラ子&ゼノピア SNAPSHOT

元気はつらつな二人の画面原画をここに初紹介！　パトラ子ちゃんは、元気すぎておパパパおパ●ツが……!!



★★★★★

キャラクターデザイナー
香川友信氏より一言

最初はフラスのライバルもスフィンクスの予定でしたが、せっかくなので新キャラでいきたいなぁ……と、無理言って変えさせてもらいました。性格的には、ワガママなお子様で喜怒哀楽が激しいタイプ。パトラ子と対になるよう黒っぽい服にしてみました。ラインやシルエットには、かなり個人の趣味がはいってます。

ゼノピア

Profile

誕生日★不明
年齢★0歳
身長★136cm
体重★36kg
スリーサイズ★計ったことないので不明
出身★パルミラ
趣味★黄金層収集
野望★世界征服
パトラ子から王冠を奪い、自分の国へ逃走。意地っ張りだが、実は気が弱いらしい。



C l e o p a t r a   F o r t u n e




そんなんARIKA
小林真文
第四部
これはアリカの広告です
今回はネタになるコトいっぱい♡の予感で～す
ひと～～つ!
待望のテクニクビートの販売がビミョ～～～～～～～によろ!
でアナタが「うそぉ!?」とか言うワケですよ!
いやまだ何も言ってませんが…
事態が…
でもご心配なく!!!
いや…だからまだ…
祝
ナムコ営業様の熱い声援に応えてナムコ直営系店舗での稼動は決定いたしました!!!
ナムコの曲が30曲オーバー!
あの名曲この名曲をナムコのお店で遊べる!とりう
30曲オーバー!?
ドルアーガの曲なんかテクニクのシステムにヒデョ～にのリブらり!
タイミングの難しいのをスーパースイープのメガテンさんがガンバって
かんなりいっちゃってる曲に仕上りました!!!
あまりの難しさに恐山で水ごりをしたとりう…!!!
…酒でしょ?メガテンさんが浴びるのは…
その仕事のハードさにみるみるやせて…!!!
コミニャクフードきくよ～!って言ってたケド…?
スチーリ
キミもテクニクビートをレッツプレイ!!!
すごくやさしい曲もあればハードな曲もあるかんなりアーケードりしくしたによろ!
ほうほう
1人で遊ぶ時はジャイアン気分!
2人の時は愛・友情そして裏切り!!!
あんた…自社のゲームにコーマンすると説明全部それだね…
TGM祭り…
キャラはニッティーレインハッシーのみ!かくしキャラはなしでいくと思うによろ♪
減ってるってずいぶん男らしい決断やね…
いやいや今回ニッティーとレインのキャラ性能差がすごいによろ!
前はストIIのリュウとケンぐらいの差だったによろが
ストIIて…
今回は今のリュウとケンぐらい違うかな～～なんて…
なんでもかんでもストIIひきあいに出さば大に通じると思ってるだろ
ちゃうんかい!?VF4(家庭用)のコマンドトレーニングやらせたらコマンドわっかんなーいとか言ってリオンで15分もかかったくせに
ボタンおれとる!
わっかんねーッ
ジキンやャ!
やっとるけど出ねー台よっ
う…
全国大会観戦の予習という命目…のしごき
「波動拳」とか「逆ヨガ」とか言ってやるとバンバン出るっていうのはどーゆー…?
OK!OK!
ああ!おちつく～
なーんでであかなー…だ
とにかく!ニッティはスタンダードでレインはかなり変わった!いなくなったキャラのアビリティ全て吸収してるによろ!
何があったんだッ!!?
レインと消えた者たちの間
フーワケでお好みのキャラの使用感でナムコの名曲をタンノーしてね～～～～♡
バレリーナのお姉ちゃんやスカロマニアをおしてカモノハシが残った説明は!? ねぇ
動物だから♡
生き物バンザイ!以上!



ネタになるコトいっぱいってことは他のゲームの話もあり!!?
にょ?
テクニクビートの曲アンケートと同時期にアリカHP上でエバーブルーについてもアンケートしてたでしょ!?
にょ〜
エバーブルー2
ザ・セカンド・オーシャン
伊豆の踊り子——のコトによるか?
今つけたんだろ!?
そのサブタイトル…脊髄反射で
テーマは愛!
友情!そして裏切り…
もうええっちゅうねん
ぼくとに崖からつきおとされた主人公カイリは…流れついた港町で生きることを決意 大海原でサメと闘いやがてサメとながりでファイティングレイヤーに続くのであった
いいから!話すコトないならムリに語らんでいッッ
夏の海物語2
一愛・覚えてますか?
思い…出せない
サブタイトルもちがーしッッ
あっ西谷社長がいいとこへッ!エバーブルー2の正しい情報くださいッッ
主人公の名前は——!!?
んっ?リュウ…かな?
トモダチがたしかケンで…?
サメと闘うによるね?
ああ闘う闘うな!
前回「サメに食われないりんですか?」という意見・質問が多かったので…
今回サメや毒魚が増えて食われるようになりました!
お楽しみに!
満足したによるか?
だまって楽しみに待つことに致します…
そなとこでのこ〜り!!!
明日はいよいよ前回予告していたVF4全国大会へ参りますが先方にご迷惑かからぬようはじまる2時間前には会場へ来ているように!
朝7時
その前に!今夜8時からメイビー夜中まで雑誌社主催のネットでロン!コミ代打ち大会があるので参加せよ!
下手
しりません
しりません
なはチャットのみ参加♥ネットロのプレイヤーはみなユカイでフレンドリー!居心地のよい空間であったのことよ!
楽しかったよ〜!麻雀もできるチャット!
逆!逆!ってつっこまれたケド♥
そのとーりじゃボケェ!!!
また遊びに〜
よく考えたら他誌のイベントだったので大会については…
参加したみなさんゴメンなさい!
コーフンさめやらぬまま VF4全国大会へ
会場で売ってたマスコット
コンシューマーの大会もあるケド犬も出たら?
優勝賞品100インチのプロジェクターによる3
出られるかーッ
もらえるワケねーだろッッ
…ないから…ないのに出すから…
あっ!どうも!一緒にVF4やりますか?
片桐さんちの居間かー!!?
やれるかーッッ
ネットロの大会ではネットを通じてゲーム楽しんでる人と話せ空気共有し…VF4の大会では真剣な闘いを見れたしかし今回描きたりコト満載だよう
うおおーお!!おいおい
うむうむ
死ぬ—ッッ
(株)アリカ
大会はというと勝者の喜び敗者の無念が繰りひろげられ胸にささるものであった…
ゲームって人が作って人が遊ぶからドラマチックなものなんだねぇ!!!
コンボ
JP→あたっとんで→空中投げ→JP→立P→JP
プロジェクター
生きて描いてます♥いやーゲームってホントに熱いっスね!キミもレッツ ホカホカ!↓

GAMEMAKERS
News Transmitter

[illegible]第一弾「ブレッツァソフト」編にたくさんのハガキ・手紙をありがとう。
[illegible]ブレッツァソフトまたはプレイモアに渡しておくよ」 第二弾は[illegible]でしょう？

CAPCOM

今回は、現在好評稼動中の麻雀ゲーム『雀國志 ～覇王の采牌』をご紹介。9年前に大ヒットした『クイズ・三国志』が、今度は麻雀になって登場！ すべての国を制覇し、中国統一を目指す国取りシュミレーション麻雀です。麻雀といえば、浦沢は全く知識がなく、いろんな人に教えてもらいました。が、一回も実戦してなかったりして。ゴメン。

(株)カプコン 宣伝チーム 春麗浦沢

Alfa System

皆さんXbox版『式神の城』買っていただけました？ 移植作業の際、敵エントリーいじったりレーザービットを修正したりしようかなー、と企んでいたりしたのですが、新作の制作が始まったりしたので、結局そのままになりました。機会があれば、ディレクターズカットとか作りたいかもーって、んな暇ないて。

(株)アルファ・システム NAOKI

av

AOUエキスポはお楽しみいただけましたか？ 今回、AVからはビックなお知らせができませんでしたが、近いうちに皆さんが「あっ！」と驚いちゃう、うれしいニュースをお届けできそうです。それまでは、2月14日に発売されたばかりのGC『バーチャストライカー3 ver.2002』を遊んで待っていて下さいね。

AMUSEMENT VISION,LTD.
まさまさ

ADORES

ゲームファンタジア生誕祭懸賞クイズに多数のご応募いただき誠にありがとうございました。さてさて、次は何をやりましょう？？？

気になるプレゼントは!? 今回が車だったので、次回はもっと豪華で大きくって、注目を集めるものを！ ともかく次回も、もっとおもしろいイベントなど盛りだくさんでお届けします。

アドアーズ(株)店舗運営部
"N"yass.

SUNSOFT

毎度ど～も。サンソフトです。この原稿書いてる今はまだまだ寒いのですが、この号が出るころは暖かくなっているのでしょうか？ 春だし。

春はお別れの季節とは言いますが、この業界からお別れするようなことがないように頑張って生きていきます。いや、ホント、頑張りましょう。できるだけ。

サンソフト・広報・渡部

Sammy

こんちわー！ AOUエキスポも無事終わりましたーっ！ 『GGXX』を見にサミーブースまで来てくれた皆さん、本当にありがとうございました。皆さんのご期待通り(？)、ザトーONEはエディとして復活！

個人的な注目点は、彼がキャラクターたちとどう絡むのか期待っす。スレイヤーといい、エディといい、今作ザトーネタ多いですねぇ。

サミー(株) 広報 竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

Gがこんなに
凄いなんて……

(株)彩京 ヤ長

G.REVOLUTION

DC版『どきどきアイドルスターシーカーRemix』が大好評発売中♪ いやホントに買ってくれた人には好評です。なのでまだ買ってない人には買ってほしいと思う今日この頃です。そんな自転車操業の中、次のタイトルへの準備も着々と進んでおります。もちろんアーケードで。さてお披露目はいつになるのやら……。

(有)グレフ
"「もじぴったん」が面白い" アキラ兄さん

sega rosso

もうじき『頭文字D アーケードステージ』が店頭に登場します。AOUエキスポですでに遊んだ方はカードがそのまま使えますよ。どんどんパワーアップして公道最速を目指して下さいね。『SOUL SURFER』も開発が佳境に入ってきました。気になる新情報はセガロッソ・コムをご覧あそばせ。

http://www.segarosso.com/
(株)セガ・ロッソ 小林 令奈

SEGA-AM2 Co.,LTD.

絵：らむね



SEGA

東京ジョイポリスでは2/16～3/31の期間限定で学生証を提示すると大幅な割引価格（通常窓口価格¥3800が¥2300＋館内サービスチケット4種付き）で購入することができる「学割！キャン・パスポート＋α」をJRみどりの窓口、びゅうプラザ、チケットぴあ、ローソン、ファミリーマートなどで販売します。春休みに友達とジョイポリスへ遊びに行くなら、かな～りお得!!

(株)セガ 広報 田中

Seibu KAIHATSU INC.

こんにちは。今年2度めの風邪で、鼻水も出ないほど干からびてしまった5号です。皆さんも、風邪には気を付けて下さいね。また、新作アレな麻雀ゲーム第9弾は、風邪も吹き飛ばす熱い内容になっております。既にひいてしまった貴方は試してみるのも一興かと。

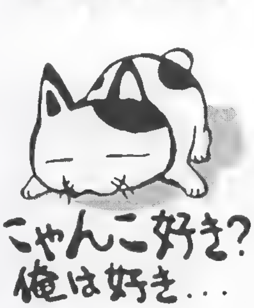
(有)セイブ開発 「代理5号」

namco

や〜きゅ〜う〜す〜るなら〜、ということで『熱チュー！プロ野球2002』。なんつーか、フジテレビ。でもって、実況は三宅アナ。肝心のシステムは投球時の操作方法が秀逸。対戦ではだましだまされで結構熱い。でも、一番気になったのは、なんで「チュー！」なんじゃい、ということ。

(株)ナムコ　新井

TREASURE



(株)トレジャー　井内 ひろし

TAKUMI

読者の皆さま、寒い日が続きますがいかがお過ごしでしょうか。ただいま、弊社ではこのコーナーで記している新作の制作に追われています。担当の企画者も私の隣席に引っ越してきて、まさに臨戦体制。カゼなんてひいている場合とちゃいますわ、オホホホ……ゴホッゴホッ……アレ?

http://www.takumi-net.co.jp
(株)タクミコーポレーション
商品企画課　藪本 利彦

TAITO

松:AOU無事終了！　来てくれた皆さんどうもありがとう。
み:ほんと、どうもありがとう。 でものんびりもしていられないですよ。3月になったらあれが……
松:おお、そうだった。超新感覚ストリートタッキュー『ライジンピンポン』が出荷開始だな。思い起こせば半年前、山が緑から赤へと……
み:えっと、そういうことで皆さま『ライジンピンポン』よろしく♥

(株)タイトー　松桐坊頭&みう

Hitmaker

皆さん、AOUエキスポお疲れさまでした！　ヒットメーカーからは『The Maze Of The Kings』と『チャンピオンフットボール』を出展したのですが、これがまた押すな押すなの大人気！　さらにH.(ヒットメーカーサウンドユニット)のライブでは、興奮状態のお客さんがダイブ&モッシュの嵐！　ってことになればおもしれーなぁと思う、AOUエキスポ10日前。

http://www.hitmaker.co.jp/
(株)ヒットメーカー　西村ケンサク

VISCO

■ゲーム的近況報告■

ただ今メダルゲームも開発中。乞う御期待！

■お詫びと呼びかけと宣伝と■

女性向け感情シミュレーションPSソフト『エラン・プラス』に多数問い合わせをいただいております。「生産中止!?」とまでいわれておりますが、間違いなく増産しております。あきらめないで販売店様に注文だ!!

(株)VISCO　広報　前田利家

BANPRESTO

AOUエキスポでご覧いただいた方もいらっしゃるかとは思いますが、新筐体『トレジャースコップ』を3月に発売致します。4cm前後のソフビマスコットやお菓子などを払い出す機械で、見た目もかなり賑やかなんですよ。対応景品も、お子様から大人まで、幅広い層に向けたキャラクター商品を随時展開していきます。ぜひ一度遊んでみて下さいねっ！

(株)バンプレスト　小林

NOISE FACTORY

事務所を移転しました。詳細はHPをご覧下さい。前回の山(MS4)を越えたと思ったら、即、次の山が迫ってます！　余談ですが、先月号の記事はある意味、衝撃的でありました。

http://www.noise.co.jp/
(有)ノイズファクトリー
Mr流&社員一同

GAMEMAKERS News Transmitter

●当コーナーでは、掲載協力をいただける企業を募集しております。アーケード業界に関わる企業様であれば、OKです。「やってるぜい！」という意気込みを伝えたいという皆さま、ご連絡をお待ちしております。

WOW ENTERTAINMENT

AOUエキスポで『ルパン三世 THE TYPING』を出展しました。誌面でもご紹介いただいてますが、タイピングに自信のある方も、ない方も存分に楽しめます。出現ワードにめちゃめちゃこだわっているので、何回プレイしてもマジになれる！　4月稼動予定なのでお楽しみに。

http://www.wow-ent.co.jp
WOW　ENTERTAINMENT
山田

株式会社ブレッツァソフト

まだまだ寒い日が続きますねー。ところで先月号の記事「ネオジオ復活の狼煙」。ほんとに、まだまだ頑張りますよ。寒さに負けず、熱いゲームを作っていきたいですね。

(株)ブレッツァソフト　広報担当マン

Fuuki

最近、当社のHPで「アシュラ」ファンの方が作られた「コンボムービー」が紹介されたのですが、そのテクニックにびっくり!!　興味ある方は当社のHPよりリンクされていますので見にいってください。それから、「妖怪道」もよろしく！

www.fuuki.com
フウキ開発室一同

質問箱のコ〜ナ〜!!

●ブレッツァソフトへの嘆願書、たくさん来ました。今月は皆さんの熱い声を少しだけですけど、発表しましょう。

■熱い声援編

・KOFにはその年ごとの思い出があります。SNKの跡を継いでくれた皆さんに感謝しています。　(愛知・Y)
・KOFはこれからも発展していくゲームだと思います！　で、餓狼の新作はどうなんでしょう？　(神奈川・K)

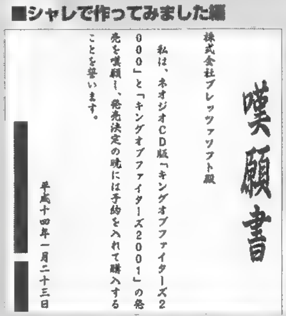
■皮肉屋編

・PS2でKOF2000と2001をお願いします。KOFの移植が遅いので、もうちっと早くして。　(埼玉・C)
・SNK格闘はすべてそろえてます。ビジネス的に厳しいでしょうが、けじめとして移植して下さい。　(兵庫・N)

■漁夫の利編

KOF2000&2001ダブルパックいいじゃないですか！
3月号の北海道の木村君に大賛成です。　(三重・U)

■シャレで作ってみました編


嘆願書

株式会社ブレッツァソフト殿

私は、ネオジオCD版「キングオブファイターズ2000」と「キングオブファイターズ2001」の発売を嘆願し、発売決定の暁には予約を入れて購入することを誓います。

平成十四年一月二十三日

[redacted]

●この嘆願書は、新潟県のFさんが作ってくれました。捺印(血判なお可)があればパーフェクトだよ！
すべての嘆願書はブレッツァソフト(またはプレイモア)へ持っていくぞ！　送ってくれた皆さま、どうもありがとね。

☆メーカー広報さんへの質問はこちら！
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ニューストランスミッター質問箱」係

☆勝手に新企画「アルカデ嘆願書！」☆

「アレほしい！」というみんなの声をメーカーにぶつけてしまう「アルカデ嘆願書」係を設置します。"コレ作って"と気軽にメーカーさんにハガキを書いてみよう！　もちろんメーカーさんには編集部からキチンと渡しておきます。宛先は上記住所と一緒だよ！　お便りお待ちしてます。

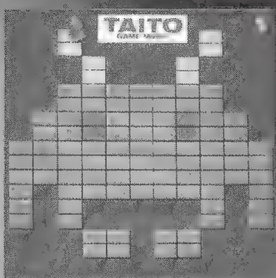
DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

2／18付オリコンアルバムチャートで、先月紹介した「pop'n music 7 AC ♥ CS pop'n music 5」が、何と23位にランクイン！ 一般チャートでこの順位は、素晴らしい快挙だ。この調子でVGMが大ヒットする時代にな〜れ。

タイトー・ゲーム・ミュージック／タイトー



左ページのインタビューも必読！

アーケードゲームの原点『スペースインベーダー』、ブロック崩しのリメイク作『アルカノイド』、それに『バブルボブル』『エレベーター・アクション』に『奇々怪界』など、タイトー初期アーケードゲームのVGMを多数収録した本作。レジェンドシリーズとして待望の復刻となった。

1978年から1987年の9年間に発売・稼働したタイトルが納められており、この期間がいかにアーケードゲームにとって芳醇な時期であったかを改めて思い知らされる。若い読者諸氏には想像の付かない時代かもしれないが、VGMがすでにこれほど面白かったというのを、このCDで確認してみてほしい。

SCITRON DISCS/SCDC-00156　3月6日発売　¥2,310（税込）

①影の伝説 ②スペースインベーダー ③エレベーター・アクション ④スーパーデッドヒートⅡ ⑤ワイバーンF-0 ⑥フェアリーランドストーリー ⑦黄金の城 ⑧奇々怪界 ⑨スクランブル・フォーメーション ⑩アルカノイド ⑪ちゃっくん ぽっぷ ⑫エンパイアシティ 1931 ⑬バブルボブル ⑭ハレーズコメット ⑮アウターゾーン（アレンジバージョン）

History of beatmaniaⅡDX



TaQ氏とdjTAKA氏の全面協力で実現したベスト盤

すでに6thstyleまで数える「ⅡDX」シリーズ。音楽ファンの多いBEMANIシリーズにあって、ことさら楽曲面での支持が大きいのが同シリーズである。

このCDは人気の高い「ⅡDX」シリーズのsubstreamから前作5thstyleまでの中から、djTAKA氏の手で厳選された35曲を選び出した、ファン垂涎のベスト盤だ。楽曲が順を追って収録されているので、その作品をプレイしていた人は当時の状況がオーバーラップしやすいのではないだろうか？

また、ボーナストラックとしてTaQ氏とdjTAKA氏のユニット"OutPhase"が手掛けたリミックスver.も収録されている。

コナミミュージック/KMCA-152　3月27日　¥2,243（税込）

①Dr.LOVE／baby weapon feat.Asuka M ②5.1.1.／dj nagureo ③perfect free／nite system ④Gentle stress／DJ Swan ⑤THE EARTH LIGHT／L.E.D.LIGHT ⑥BRILLIANT 2 U／NAOKI ⑦Indigo Vision(full flavour hide around mix)／TaQ ⑧.59／dj TAKA ⑨I Was The One／good-cool ⑩Shine On／Shorai ⑪Panorama／Hirofumi Asamoto ⑫Artificial Impatience／SYMPHONIC DEFOGGERS ⑬DYNAMITE RAVE／NAOKI ⑭R5／tiger YAMATO with ultrabeatbox ⑮Presto／Osamu Kubota ⑯era(nostalmix)／TaQ ⑰Tangerine Stream／dj TAKA ⑱Mr.T(take me higher)／Risky Men feat. Asuka M　ほか、全35曲

神出鬼没 VGM喫茶 第3回

都内某所にあるというサビレ系喫茶――そこは店内にゲームミュージックを流す、世界唯一のVGM喫茶であった。

マスター・田渕健康

おや、いらっしゃい。今日はやけに機嫌がいいじゃないか。ん？ なになに？ 前から聴きたかった「タイトー・ゲーム・ミュージック」が復刻するんだって？ そりゃよかったな君。っていうか、G.M.O.時代のレコードを有するウチの店でリクエストしてくれればよかったのに。

ん？ 何かね、君も「やっぱ何だかんだいっても最後はCDでしょ。アナログなんて、結局はファッションの域を出ないでしょ」とか思っとるクチかね？ か、帰りたまえ！ 君のような輩が名曲喫茶を衰退に追い込んできたんだ！ アナログの持つ独特の温かみを分からないヤツは、ウチの敷居を跨がなくて結構！ ……なんてな。ハハハ、驚いたかい？ エイプリルフールが近付いてきたもんで、ちょっとマスター、茶目っ気出しちゃったよ。

そうだ、ちょうどいい機会だから、そのほかのタイトーゲームミュージックも聴いていくかい？ 本当はね、ゲームをプレイしてもらった上で聴いてもらうのが一番いいんだけど、音から入ってみて、気に入ってくれたら、そのタイトルを探す旅に出てみるってのもいいもんだよ。うん。

まず、インタビューにも登場してくれたOGR氏が手掛けた一連の『ダライアスシリーズ』は押さえておいて損はないぞ。「名前だけは聞いたことがあるけど……」という、アーケード初心者はぜひとも聴いてみてほしいぞ、うん。「うわ！ 実は昔の方がゲームミュージック熱くねぇ!?」と、感じてしまうこと請け合いだ。

VGMとは、音源やハードに依存するものではなく、製作者の魂で良し悪しが決まるもの――ということを実感できるはずだよ、うん。ZUNTATAレーベルから本シリーズは再販されているので、大型量販店などで探してみてはどうかな。

後は、ダライアスと同じ3画面筐体を使った『ニンジャウォーリアーズ』もお薦めだね。

……実はマスター、初めてニンウォリの曲をレコードで聴いたとき、33回転と45回転を間違えて「不思議なアレンジだなあ」とマジで思っていたんだ。うん、あ、何スかその冷たい顔は!?



ニンジャウォーリアーズ
―G.S.M. TAITO1―
1988年6月31日発売（現在廃盤）
SCITRON／ポニーキャニオン　D28B0001
¥2,627（税込）©TAITO CORP.1988

ゲー事典　'80年代のVGMといえば、大きくセガ派とナムコ派に分かれるだろう（もちろん、どちらも好きという人も多いが）。そんな中でタイトーVGMが占める位置はどこか？ 個人的な印象だが、タイトーのVGMが嫌いだという人はほとんどいないと思う。これだけ個性的な音なのにね。そんなわけで今月はタイトーVGMを大フィーチャーしてみたので、ぜひご一聴を。

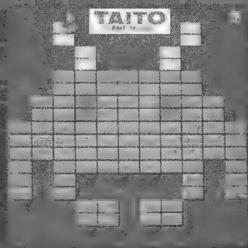
INTERVIEW OF THIS MONTH

from "タイトー・ゲーム・ミュージック"

featuring （株）タイトー MOVE事業部 クリエイティヴ二課 コンポーザー

小倉久佳（OGR）

私たちはタイトーのゲームミュージックに何度驚かされたことだろう。忍の世界をイマジネーションさせてくれた『影の伝説』、三味線ソロが斬新だった『ニンジャウォーリアーズ』、曲中にオペラが流れる『ダライアス外伝』……。今月は、それらの作品を手掛けた名コンポーザー、OGRこと小倉久佳氏にインタビュー。この度復刻される「タイトー・ゲーム・ミュージック」に収録された氏の初期作品に触れつつ、漂流するゲームサウンドの未来形を語っていただいた。



タイトー・ゲーム・ミュージック／タイトー
SCITRON DISCS
SCDC-00156
3／6発売　¥2,310(税込)

「スクランブル・フォーメーション」秘話

——まずは「タイトー・ゲーム・ミュージック」収録曲で小倉さんが手掛けられた作品を教えてください。

小倉 『影の伝説』『奇々怪界』『アルカノイド』、『スーパーデッドヒート』を少々、『アウターゾーン』『スクランブル・フォーメーション』『ハレーズコメット』です。

——その中でも、特に印象に残っている作品というのは？

小倉 印象に残っているのはすべてなんですが、あまりいい印象がないのが『スクランブル・フォーメーション』ですね。あれはテストバージョンは僕が作ったんですけど、最終的にゲームで使われたのは外部発注の曲なんですよ。

最初に複葉機の映っているゲーム画面があって、そのイメージで全体的にクラシカルな、明るい感じの曲を作ってみたんです。

サウンドチーム内部的にはオーケーだったんですけど、企画から「これは複葉機だけど、最新鋭機なんだ」って言われて（笑）。そういうギャップがあって、それならアバンギャルドな曲にしようとテストバージョン2を作りました。そうしたら、今度は企画から「テープを聴かせてほしい」と打診がありまして。コンデータ化した物を聴かないと全然イメージ違うよ」と念押ししたんですけどね（笑）。仕方なく自宅のオルガンで弾いたテープを渡したら、案の定「これじゃちょっと……」と言うんですよ。

それで企画の彼に「これで大丈夫だから実際に聴きに来い」と呼んで聞かせたら「おいいじゃん」「そうだろ〜！」と企画も納得して（笑）。

それで、ほぼ全体がその流れに決まりかけた時、今度は営業サイドが茶々入れてきたんです。「これは売り物なんだから、ノリノリのシューティングっぽい曲を作りたまえ」って言われて。

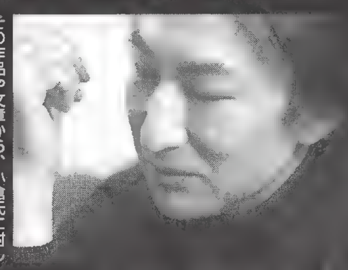
当時は作品に販売営業の意見も取り入れるという試みが始まっていて、『スクランブル・フォーメーション』はその第一弾でした。それで「だったら、僕はやらない」と（笑）。

そんな印象のよくないエピソードがあるんですが、テストバージョン1は自分でも気に入った曲ですね。

企画屋さんや内外からは「なんでこの曲が没なの？」って言われて、プライズゲームやパズルゲームの一部に使われたりして、あれほど形を変えて世に出た曲はありませんね（笑）。



外国で作品を作ってみたいと語る小倉氏は、一例としてアメリカンテイストのダライアスシリーズを挙げていた。どんな曲になるのか聴いてみたいっ！



その作品や文章から、小倉氏に対し「思慮深い哲学者」というイメージを抱くファンも多い

仁義なき戦いとリブルラブル事件

——ところで、『エレベーターアクション』などを手掛けられた今村さんが当時の上司にあたるそうですが、何かエピソードはありますか？

小倉 しょっちゅう喧嘩してましたね。趣味の相違などもありましたし、僕も24歳くらいで、年齢特有のツッパリがあったわけですよ（笑）。「これからのゲーム音楽は今の形を引きずっていては駄目だ」という僕の意見と、今村さんの「もっとゲーム音楽はN社のように明るくするべきだ」という意見が対立してましたね。

私が入社して一年目ぐらいでしたが、『メタルソルジャーアイザック』で「CAPTAIN ZEO」という曲を作ったんです。その時、今村さんが「絵とテンポが合ってない」と言うんですよ。僕は「プレイヤーはイメージを広げて考えてるから、ロボットがガアンガアンと歩いているイメージで作りました」と、そこにもうズレがありましたね。

そこで、今村さんが脅してきたんですよ（笑）。「お前な、そんなことばっかり言ってるけど、俺の一言でボツにできるんだぞ」と、僕は僕で「いいですよ、その代わりこれをボツにしたらゲーム音楽は何も発展しないですよ」とか言っちゃって（笑）。そういう意見の戦いがしょっちゅうでしたね。

ただ、だんだんと近付いてはいきましたね。ぶつかり合ったことが功を奏して、僕の話をちゃんと聞いてくれるようになりまして、「お前がやりたいならいいぞ」という感じになりました。三年ぐらいで（笑）。

——当時、影響を受けたゲームサウンドはありますか？

小倉 ただ一つ、ナムコの大野木さんが作った『リブルラブル』には大きなヒントを見付けましたね。大野木さんの曲が評価されていたころ、まだその良さが分からなくてジレンマがあったんですよ。

ちょうどタイトーに来ていた『リブルラブル』を徹底的に遊んで、サウンドを聴いてみたんです。そこに一個ヒントがあって、これ誰にも喋ったことないんですけど（笑）、スタートデモとプレイ中の音楽がくっ付いてるんですよ。

スタートデモは独立していると思わせておきながら実はイントロで、そしてプレイのメロディに入る作りになっているんです。それに気が付いた時ね、「こりゃ、大野木さんスゲエや」と（笑）。

その何気ない演出とかを大野木さんの曲から吸収しました。この「リブルラブル事件」と『影伝事件（タイトー・ゲーム・ミュージック復刻版CD参照）』は僕を変えましたね。

——今後の小倉さんの活動予定を教えて下さい。

小倉 ゲーム音楽を作曲しながら、いろいろと考えています。例えば、海外向けのゲームなどを作れたら面白いだろうなと思っています。

日本に絶対にないようなテイストがあり、新しいゲームに相応しいサウンドが作れる環境が海外にはあると思います。

それが日本に逆輸入されて、そこからさらにゲーム業界を変えていく何かが生まれるような、そんなコンテンツを制作できればいいですね。

（※敬称略）



Profile
小倉久佳（OGR）

1983年、タイトーにサウンドコンポーザーとして入社。タイトーサウンドチーム・ZUNTATA結成時の古参メンバーである。

代表作品は『ダライアス』シリーズ、『ニンジャウォーリアーズ』『アウターゾーン』『ハレーズコメット』など多数。

ちなみに取材先のスタジオでは、今年の夏ごろに発売される予定の家庭用ゲームのムービーに使われる曲を収録中であった。

ゲー事典 小倉氏は「自然のCD（小川のせせらぎなど）」を聴くという長年の趣味をお持ちだ。常に何かを考えてしまうために緊張状態が長く続くそうで、それを解きほぐすための習慣なのだとか。『Gダライアス』の自然音サンプリングなどもその影響があるのかも。曲作りのヒントはCDからではなく、もっぱらビデオなどの映像＋音の状態を参考にする方が多いそうだ。

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

今月のテーマは、ビデオゲームと並ぶゲームセンターの花形「プライズマシン」。花なんだけど、何故だかダークな匂いのする業界ウラ側語録を一気に解説！

Text：伊勢猫＆編集K
挿し絵：ぎらり

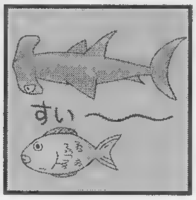
今月のテーマ「プライズマシン」

▼あ行▲

生き物【いきもの】
□現象

景品のマンネリ化を打開すべく登場した、伊勢エビに端を発する生きたプライズシリーズ。クレーン型プライズマシンを水槽に改良した『マリンキャッチャー』が火付け役。動き回る伊勢エビをつかむ面白さ、1コインで捕れるかもしれないお得感でブームとなったが、生き物を水槽に閉じこめ、クレーンでいじくり回す行為に動物愛護団体からクレームが付いてしまった。その後は金魚・ミドリガメの縁日シリーズが人気を博し、最近では、真鯛や小型のサメ（サメを取ると別の景品がもらえる仕様）までも登場している。

伊勢エビ・鯛を取った後はどうする？　という疑問も湧くが、そこはゲームセンターも配慮済み。「取った魚介類は居酒屋○○でさばいてもらえます」というサービスを用意していることもある。ひょっとしたら、その居酒屋から仕入れたものかもしれない……。



▼か行▲

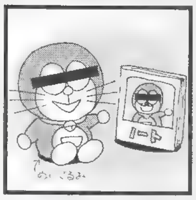
確率【かくりつ】probability
□システム

プライズマシンで景品を取れるかどうかの可能性のこと。クレーン機などのアナログタイプではさほど注目されないが、近年の名機『ファンシーリフター』のようなスロットやルーレットゲームをプレイするデジタルタイプでは、この設定がユーザーの命運を握る。これらは俗に「確率機」と呼ばれ、ディップスイッチなどで数パーセント刻みで確率調整ができる。しかも、当たり確率を一桁台に抑えることができるマシンもあるという。

しかし、確率を抑える営業方法は、一部の悪徳オペレーターがやっていること。大半のゲーセンは常識的な営業を行なっている。一部のアウトローにより、確率機はもとよりゲ業界全体が「悪」と見られてしまうことは、早急に是正しなければならない。

キャラクター商品【きゃらくたーしょうひん】charactergoods
□現象

プライズ景品の大半を占める、マンガ・アニメなどのキャラクターを商品化したもの。有名キャラクターの中で景品化されていないものはないのでは？　と思えるほど多くのキャラクター商品が存在する。中でも国民的キャラクターと呼ばれるものは、各プライズメーカーから景品が発売されており、バッティングが心配されるところ。しかし、実は同キャラ景品の中でも、ぬいぐるみ景品はA社、雑貨景品はB社という棲み分けがライセンス契約上でなされているため、バッティングしないのである。



景品【けいひん】prize
□システム

プライズマシン内に入っている商品のこと。日本には「遊技の結果に応じて金品を提供してはならない」という賭博行為を禁ずる法律（風営法ではない）がある。プライズマシンは、この法律に抵触するおそれがある。「子供が遊ぶものだから」という理由で、特別に許されているのが実情であるため、その扱いは腫れ物に触るような細心さが必要。単語一つにとっても、「賞品」ではなく、オマケ的なニュアンスが強い「景品」を用いるのが通例となっている。

▼さ行▲

スケジュール【すけじゅーる】schedule
□システム

プライズの場合は、商品発表から入荷までの期間を指す。プライズ発表会は数カ月後に発売される新作を展示する場で、ゲームセンターの店長にとってみれば「そんな先の流行が分かるはずない！」という気持ちだろう。メーカーにとってもそれは同じこと。だが、企画から開発、大量生産となるとどうしても日数がかかってしまうもの。キャラクター商品だったら版権元の許可という難題まで加わる。さらに、新キャラクターならば、発売時期に流行がくるかどうかは一種の賭けである。ちなみに、最近この賭けに成功したキャ

石の上にも……30年!?

ゲーマー登竜門

今月のお題「撃ち返し弾」

今回のお題は、シューティングの代表的な攻撃バリエーションでもある「撃ち返し弾」について。その歴史を振り返ってみると――意外なゲームが出てきたり？

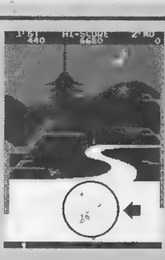
「撃ち返し」とは、「敵機を破壊した際、破壊と同時に行なわれる反撃攻撃」を意味するシューティング用語として使われている。

その由来となったゲームを遡ってみると、国内アーケードゲームの黎明期に発売された『サスケvs.コマンダー』（1980年／SNK）に出てくるザコ忍者が、その草分け的な存在と考えられる。現在のゲームまで引き継がれてきた「自機座標を狙って、撃ち返される敵弾」の原型となったのは、『ギャプラス』（1984年／ナムコ）に登場した撃ち返しキャラクター・ビーンカード。翌年には横スクロール・シューティングの傑作『グラディウス』（1985年／コナミ）が発売され、2周目以降に撃ち返し弾を実装。以降「撃ち返し弾」は、『グラディウス』シリーズを経て、さまざまなゲームの、敵機攻撃バリエーションの一つとして定着していく。

サスケvs.コマンダー

1980年／SNK

各ステージの序盤で、画面上部に出現する赤＆緑色のザコ忍者を画面下から手裏剣で倒すと……、「倒した敵の死体が降ってくる」といった、非常に斬新なアイデアを盛り込んだ80年代初期のシューティング。一定数のザコ忍者を倒すとボス忍者が登場し、早く倒すとクリアボーナスの得点が上がるシステムも元祖？



垂直に落下してくるため、敵弾の手裏剣と挟み撃ちになる場面も多い。

『GAPLUS』（ギャプラス）

1984年／ナムコ

『ギャラクシアン』（1979年／ナムコ）、『ギャラガ』（1981年／ナムコ）に続く、シリーズ第三弾として登場したナムコ・シューティングの名作。パーセック（＝ステージ）14以降、編隊が完成後した後に敵機を破壊すると……、撃ち返し弾の元祖ともいえるビーンカード（通称：トウフ）が、自機をめがけて降ってくる。



8方向移動、スペシャルフラッグ法則、各種パワーUPと内容も充実！

遊技語録 薦め　**用語の系統と分類表記：**□開発□……開発サイドが元となる用語／□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般／□システム□……ゲームシステム全般／□現象□……ゲーム中に起こる現象／□ハード□……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／□ソフト□……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

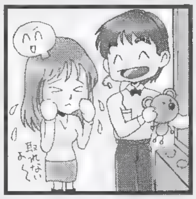
ラは、バンプレストの「パワーパフガールズ」。発表当時は評価が低かったが、発売時期には大ブレイクしていたのである。

▼た行▲

爪【つめ】
□システム□テクニック
クレーン型プライズマシンから伸びる二本の「腕」部分のこと。景品を獲得するには、二本の爪の握力が最も重要な要素となる。握力は爪の根元を連結するバネにより生み出されており、出荷状態では通常一本のバネでつながれている。しかし、このバネに鉄のリングを噛ませることによって握力を低下させ、景品の重心をきちんとつかまなければ取れないように難度を高めるのがゲーセン店員の必須技術(?)である。ちなみに、クレーンマシンの中には、バネの状態を覗き込むことができるものもある。プレイ前に爪の根本を横から覗いて確認してみよう。
爪の先に取り付けられた金具も景品獲得の重要な役割を果たす。つかんだ時に両方の爪の先が、地面と水平な状態で接触するのがベスト。滑り落ちやすいように故意に角度が付けられていたり、つかんだ爪の先が接触しないマシンは、見かけてもやらない方がよいかも。コインを入れる前のニュートラルな状態で、両爪先が接触しているかを確認しよう。

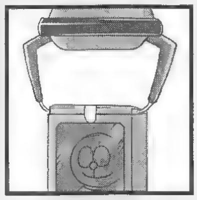
▼な行▲

泣き落とし【泣き落とし】
obtain a person's help
□テクニック
数千円使っても狙っている景品が取れないときに絶大な効力を発揮する技。特に、女性客が男性スタッフに使用すると、ほぼ100%の確率で成功する。使用方法は「○千円使ってもどうしても取れないんです、何とかしてもらえませんか？」と言うだけ。筐体を開けて「内緒ですよ」というセリフと共に手渡してくれる。男性客の場合でも、彼女が一緒だったら成功率は跳ね上がる。ただ、スタッフは誰がいくらつぎ込んでいるかチェックしているので、数千円を本当に使わなければいけない。

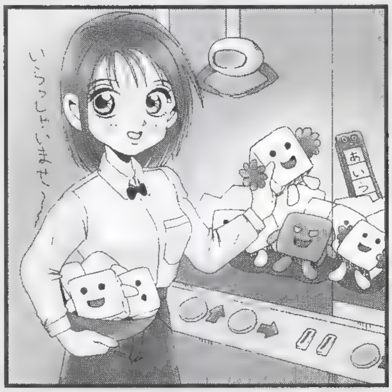


▼は行▲

パッケージ【ぱっけーじ】package
□現象□テクニック
ぬいぐるみだけだった景品が、フィギュアや雑貨などへジャンルを広げたために、必要となってきた梱包のこと。箱型のものは重心を狙うのが基本だが、広げた両爪より箱の幅が広いという、詐欺に近いものもある。こういう場合は、景品を見せるためにある「のぞき窓」や「箱の蓋」にあるすき間に一方の爪を引っかけるようにするのがよい。フィギュアやキーホルダーに多く見られるラベル付きの袋は、景品本体ではなく厚紙でできたラベルをつかむことが鉄則である。



800円【はっぴゃくえん】
eight hundred yen
□システム
プライズマシンに利用できる景品単価の上限。市販価格で同金額以上するものを景品として利用することはできない。風営法には景品の価格に関する記述は存在しないため、業界の自主規制として成立したものだが、2001年9月に警察が発表した風営法解釈運用基準により「景品の上限価格は、小売り価格でおおむね800円以下とする」と初めて明文化された。これにより自主規制であった800円ルールが、警察の取り締まり対象となる可能性が出てきたのである。そのうち、家庭用ゲーム機などが違法景品となる時期が来るかもしれない。



▼ら行▲

リデンプション【りでんぷしょん】
redemption
□システム
プライズマシンに限らず、ゲームをプレイした結果に応じて、払い出されるオマケ（欧米ではポイントチケットが主流）を集めて、一定数量をためるとなにがしかの品物がもらえるというシステム。日本国内ではパチンコ屋がこのシステムに準じている。これをゲームセンターに導入して、プライズマシンひいてはゲーセン業界を活性化させようと、ゲーセン業界団体が同システム導入許可を警察に陳情した。しかし、警察の回答は「やりたければ風営7号営業（パチンコ店）にしなさい」というものだったそうだ。リデンプションなら景品バリエーションが広がるだけに、残念なことだ。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「メダル」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。アンケートのスミでもよいので、ドシドシと送って下さいネ〜！
宛先は、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

職権濫用男【しょっけんらんようおとこ】
Mr. Authority abuse
取材の度に自分のほしい景品を強引に奪ってくるプライズ担当編集者のこと。

言霊Q&Aコーナー

即決！ 一問一答両断！

Q どうしてもコンプリートさせたい景品があります。取り方を教えて下さい！（東京都 みきお君）

A それでは、過去にプライズコーナーで紹介してきた攻略方法に最新情報を交えてまとめてみましょう。なお、本文にあるように、いわゆる「確率機」は実際にコインを入れて設定を把握するしか攻略法がないです。ここでは、いまや全国共通定番マシンとなったUFO系とコンビニ系を紹介します。このポイントを押さえておけば全国どこのゲーセンでも対応できる！

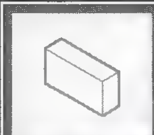
●パート編①クレーンタイプ
UFO系に代表されるクレーン機は、爪の形状次第。プレイ前〜1クレジットの間にここをチェックして突っ込むかどうか決めよう。

■クレーンチェックポイント
・筐体に手を置いただけで揺れてしまう爪
・爪の先が地面と水平ではない
・爪先のかみ合わせにズレか空間がある爪
・まっすぐ降下せず、ひねりを加える爪（クセを覚えればOK）
・持ち上げるとき景品の側面を撫でるだけの握力しかない爪

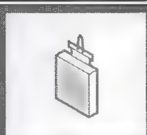


●パート編②吊り下げタイプ
コンビニキャッチャーには明らかな攻略法がある！

●パッケージ編
パターン化されたものが増えてきました。それぞれポイントを覚えてしまいましょう。



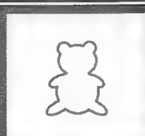
■ボックス
側面の穴、[illegible]開口の[illegible]、いずれかに片爪をすべり込ませれば、爪[illegible]が[illegible]でも狙える



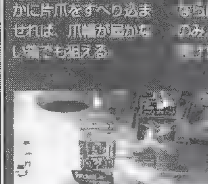
■吊り下げ型・箱
より[illegible]い景品が入るタイプ。コンビニ[illegible]ならば上部ラベル狙いのみ。UFOでは側面に[illegible]る穴に期待



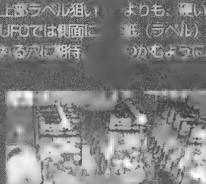
■吊り下げ型・袋
コンビニシリーズに[illegible]台紙付きの袋。[illegible]よりも、[illegible]紙製の台紙（ラベル）を正しくつかむように心がける。



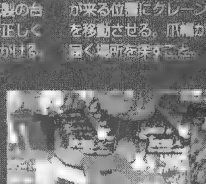
■ぬいぐるみ
重心を割り出し、重心の真上に爪の結合部分が来る位置にクレーンを移動させる。爪[illegible]が届く場所を探すこと。



ここまでつかめばOK。[illegible]落っことしてもお助け「ベルトコンベア」があることも



正対してない場合は、1プレイを犠牲にしてアームで景品を押し、力業でまっすぐに！



[illegible]紙またはラベルが自分に向かって正対している状態にすれば景品をつかむことはたやすい！

遊技語録の薦め
記号表記の種類と意味：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例＞……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①〜、②〜」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

猛者通信 ぽペン

発行 2002年3月1日
第25号
ダ☆ダップセ
(C・LAN&田渕健康)
イラスト 天野シロ

バーゲンベアの[illegible]れは極めてぞんざいな扱いを受けていますが、人にはそれぞれ役割というものがあり、俺が愚かなのはアインシュタインの聡明さを際立たせるために、君がイマイチなのはオードリーの美しさを引き立てるためだーッ！ と言われればすべて納得がいく今日このごろDA！

登場人物紹介

C°・LAN(通称まさ)



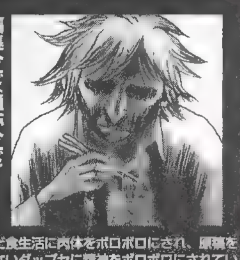
ラージヒル早食い世界ランク5位の実力を持つ別名「米騒動のまさ」。どんなに忙しくとも、激安のゲームソフト市場調査とトクジェローの価格設定の擦りあわせは忘れない。

田渕健康(通称ケソ)



盗んだバイクで走り出すにも免許すら無い野良ナマハゲ。早く人間の政治家を全員クビにしてコンピューターに支配される世の中になればいいと夢見る人間賛歌メーン。

編集ひで(通称ひで)



荒んだ食生活に肉体をボロボロにされ、原稿を上げないダップセに精神をボロボロにされている悲壮な編集者。Beepの「必勝ゲーム予備校」を読んで育ったクチでもある。

ゲムっ子倶楽部

実録！ リーマンゲーマー!!

日本経済の中枢を担う「サラリーマンゲーマー」。その知られているようでどうでもいい実態に、今回は迫っていきたい。

地底GO！GO！GO！

ケソ だだだだ男爵ーッ！ 大変です、これを見てつかあさい。

まさ どうしたよ君、そんな『グラII』二周目の水晶面の手前で凡ミスして死んじ、モウターような蒼い顔をして。

ケソ アルカディアの洟垂れデスク・しもでんの机の上で、こんな機密書類(左グラフ)を発見しちまったんですё！

まさ こ、これは……！ なんてこった、星の屑作戦の配置が一目瞭然じゃないか！

ケソ マジで!?

まさ いや、軽いジョーケルさな。なになに……ほむふ、

アルカディア購買層グラフ



これはアルカディアの読者層比率を示したグラフじゃ、あ、ねえかあ。

ケソ そうなんですよ。これによると……今の読者層はサラリーマンゲーマーかそれ以外しかいないんでしゃぺる！

まさ ……………。

ケソ ん？ どうかしたんですか？

まさ いやさ、確かに表現上は「リーマンとそれ以外」だが、この「その他」はもっと細かくいろいろと分類できるんじゃないのか？ あ～ん？

ケソ いや、まあとにかく、ぶっちゃけた話、この世界にはリーマンとそれ以外しかいないんです！ やるしかないんです！ 踊るしかないんです！ 叫ぶしかないんです！

まさ 何だかいたずらにテンション高いのがアレだが、なんとなく今回の意図が読めてきたでぇ～って感じさな、フェフェフェ。

ケソ 分かってくれましたか。

まさ 今回のゲムっ子倶楽部は、アルカディアのメイン読者層を構成し、そして現代日本を支える聖戦士・リーマンゲーマーの実態に迫ってみやがる我らかな。

ケソ ウィ、ムシュー。

失われた忍者伝説

途中参加のひで とりあえず、リーマンゲーマーの実体を探ると意気込んでみたはいいものの、どこから手を付けたらいいんだろうな。

まさ リーマンのメッカと呼ばれる新橋あたりに繰り出し、ゲーセンでサボっているリーマンの胸倉をつかんで、パニシばりに問い詰めてみるかね。

ケソ いやいや、心配ご無用。今回の企画にあたって、強力な助っ人を招聘しましたゾーっと。

ひで ほう。

ケソ 元はヴァリヴァリのゲーマーにして、今は家庭、そして家のローンをこってりと持つ、これ以上ないくらいにリーマンゲーマーの真髄を極めた男……紹介しましょう。元・某アーケード雑誌の編集者にして、タ○トーの外部広報とまで呼ばれていた回し者──こーじ山下です！

こーじ いやーどうも。元気ですかダップセの皆さん！ ブッチー、まだサイキックやってる？ まさ兄ィはG-ダラの稼ぎはどうですか!? ひでさんもグッズ作ってます!?

一堂 ……全然やってません。

こーじ どーうしたんだ君たち！ 何だかテンション低いんじゃないか!? ん!?

ひで ていうか、アンタが高すぎるんだよ。

まさ そうか、こーじは今はカタギのリーマンをやってるんだったな。

こーじ もうバリバリですよ。いまだにゲーセンには入り浸ってますけどね！ いや～、もうすぐワースタの季節ですからね。そろそろリハビリしなくちゃ！ ハイ！ フン！ (素振り)

ケソ ……こやつを呼んだのはとんだミスキャストだったかもしれません。

ひで ほかに選びようはあった気がするぞ。

こーじ まあまあそんなに落ち込んでないで。それじゃあリーマン談義らしく、その辺の居酒屋に移動しようか。あ、今日は飲み代そっち持ちだよね、ね！

ケソ うわあああ～なんか超リーマンっぺえ～。

神の国への誘惑

こーじ ん！ じゃあ、まずは乾杯といこうか。

一堂 うーす。

こーじ ごきゅ、ごきゅ、ごきゅ……プハァ～。ん～うまい！ この一杯のために生きてるって感じだね！

ケソ あの、こーじさん、今日はあくまでも取材なんで、そんなにナチュラルな飲みっぷりを見せられても困るんですけど。

こーじ あ、すまないね。すきあらば息抜き、というのが僕のリーマン哲学だから。

ひで ヤな哲学だな……。

まさ で、今日聞きたいのは、リーマンゲーマーの実態、そして家庭に入ったゲーマーがどういうゲームライフを送っているのか、という内容だが。

ケソ こーじは現在29歳で結婚一年目(憎い)。東京の西の方にある立川市にマイホームを買った(憎い)、サービス業関連に従事するサラリーマンなんだよな。

ひで 子供はまだなんだっけ。

こーじ まだですね。

ケソ で、どうなの？ 家庭を築いてからは、ゲーマー人生に変化は出てきたの？

まさ 単純に「ゲームする時間も減って金も減ってプセキュー」という構図が見え隠れするのだが。どうなのかね。

こーじ そうですねー、とりあえず、収入の支出用途の変化をグラフにしてきたから見て下さい(左ページグラフ)。

ひで 相変わらず仕込みが細けえな。

まさ ほう、なんかあからさまに「家族を養ってます」的な様相を呈してるな。

ケソ やっぱり、経済的な変化が一番大きい？

こーじ ですかね。幸い残業もなく、七時くらいには帰れるんで、ゲーセンに行く時間を捻出するのはあんまり苦労してないんですね。それよりもやはり、結婚後は自由に使えるお金が減ったってのが大きいですね～。

ひで 現在はお小遣い制度なワケ？

こーじ そうですね。毎月、限られたお小遣いの中で、ゲームをやってCD買ってプロレス観て、アルカディアを買ってるわけですよ！

まさ じゃあ、捨てゲーとかはもってのほかだ。

こーじ 当たり前じゃないですか。っていうか、大型筐体などにお金を入れるのは、すごく勇気がいるようになりましたよ。遊ぶのは基本的に50



これが某社時代のこーじ山下。年中ハイテンション攻撃を繰り出し、周囲の人間をほとほと困らせた。当時のタ○トー、彩○との癒着ぶりは業界でも有名である。

猛者語録 今回の取材には途中参加どころか、仕事の関係で一時間単位で遅刻というありえねえ事をやってのけた編集ひでですが、この締め切りブッちぎりの切羽詰まった状況で、たった今まで原稿を書いていたはずのケソが、振り向くともう寝ていたという驚愕の事件も印象的です。なんだか冬は寒いですね。

円ゲーセンですしね、プハ〜。

まさ お小遣いをやりくりするために慎重になった……という点では、学生時代に逆戻りしたという感じだが。一度、お金をある程度自由に使える期間を味わってしまったがために、学生時代の倹約とはまた違った感覚なのだろうな。

こーじ そう！ それですよ！ 筋金入りのリーマンゲーマーが1コインを入れるまで、どれだけの葛藤が必要とされるかを聞いて下さいよ！

ジャンボウハつの秘牌大奥義

こーじ まず最初に言わせてもらいますけどね、サラリーマンがお金を持ってると思うのは大間違いですよ！

ケソ 誰も言ってないよ。

ひで そんなのはケースバイケースだろ。

こーじ と、とにかく、ゲーセンに行ってもですね、ゲームを見る目がすごくシビアになったというか……昔は、ニューゲームならばインストカードも読まずにお金を入れる、ということもしばしばでしたが、今ではとてもじゃないけどそんな無謀なプレイはできないですね。

まさ 倹約を強いられているゆえ、これまでとは1コインの重みが違っているわけか。

ケソ このあたりは、苦学生とかちびっこなど、経済事情が切迫しているキャラにも当てはまりそうですね。

こーじ 僕の場合、暇つぶしなどのためにゲーセンに行くのではなく、一つのタイトルを長くじっくり楽しみたいタイプなんですよ。最初にコインを入れてしまったら、そのタイトルはクリアはともかく骨の髄までしゃぶり尽くす覚悟がいるというか……。だから、どのタイトルに「限られた時間とお金」をつぎ込むかという選定が、非常に重要となるわけですよ！ ここ、分かりますか君たち!?

ひで 分かるから興奮しない。

こーじ ある程度までお金と時間を投資して、「途中でやめる」ということになると非常にもったいなく感じるようになってしまったんですよね。昔は、そういう遊び方でも全然構わなかったワケだけど。

まさ 最初に選ぶ道を間違えたら、えらい目に遭うという感じか。

こーじ 最近では「このゲームに投資しよう！」と決めるまでは、いろんな人のプレイを見たり、情報を集めたりして参考にしてるんです。まさに、コインを入れる前から戦いが始まっているわけです！

ひで 学生諸氏にも参考にしてほしい意見だな。

こーじ 最初に入れた1コインが、どれだけ未来に活きてくるか……それが重要って感じかなあ。家庭を持って、お金も時間も限られた生活を送るようにはなっちゃいましたけど、ゲーセンに対する接し方には、ある意味以前とは違った面白みが出てきたとは思うけどね。

ケソ 確かに。金と時間がある程度自由に使えると、緊張感のないプレイや、目的のないダラダラとしたプレイになりがちな気もします。

まさ そう考えると、何らかの「縛り」があった方が、ゲームをプレイする時の目的意識が生まれるのかもしれないっぺれ〜。

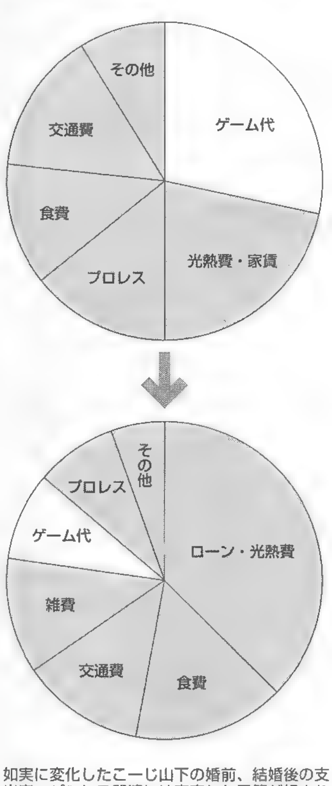
ひで やべえ。最初はせちがらいリーマン談義で茶を濁そうと思ってたけど、なんだか厚みのある話になってしまったよーな気がするぞ。

こーじ いや、狙い通りです。

一堂 ありえねー！

16ビットゲームを狙い打て

こーじ あとですね、僕的にリーマンゲーマーライフを楽しむ秘訣として「環境を整える」というのがあるんですよ。



如実に変化したこーじ山下の婚前、結婚後の支出表。プロレス関連には安定した予算が組まれているのが彼らしい。

ケソ というと？

こーじ 実はですね……これはいまだに奥さんには内緒なんですが、僕が家を買うときに重要視したポイントがあったんですよ。「都心へのアクセスが便利」という点、まずこれが一つ。そしてそれよりも大事だったのは「家の近くに安いゲーセンがたくさんある」という点だったんですよ！ あ、生中おかわり！

ひで おいおい！ それで一生の買い物を決めたのかよ！

まさ まあ、我的には分からんでもない話だがね。

こーじ 一軒や二軒だとつぶれてしまったときに困るので、安いゲーセンが密集した郊外の小都市を選ぼう……そう思って探したのが、現在の家なんです。いやー、奥さんを丸め込むのに苦労しました。

ひで アンタ鬼だよ。

こーじ いやいや、環境を整えることは大切ですって。近くに安いゲーセンが有るか無いかでは、リアルで死活問題ですよ。

ケソ 確かに、前にこーじの家に遊びに行った時には、えらく周りにゲーセンがあるなあと思っていたが……。

こーじ ええ。ちゃんとリサーチした結果です。家に近ければ時間も節約できますね。こういう環境を作ることも、家庭を持ちながらゲーセン通いを続けられる秘訣ですよ。



「家庭生活にゲーセンを組み入れて、ゲームとの接し方を自分なりにアレンジしていくのが大切です」と語るこーじ山下。何様でしょうか。

ひで でも、全部が全部安く遊べるわけじゃないだろ。新作とかは高いんじゃないの？

こーじ そこは妥協ポイントなんですよ。別に、僕は遊ぶのは新作じゃなくても構わないんです。たとえ発売されて半年後のゲームでも、初プレイしたその日が僕にとっての発売日ですからね。ですから、本格的にお金をつぎ込むのは安くなってからでも構わないってワケです。僕の中では、今はプロギアが最新ゲームとして絶賛稼動中です。

まさ ……実にこじつけっぽいが、そういうことにしておくか。まあ、一応ながら前向きであるところが重要さね。

こーじ 限られたお金と時間の中で、いかに家庭とバランスを取って楽しんでいくのか——それを考えるのも楽しいし、工夫次第でいくらでも抜け道はあるんですよ。

ひで 「金も暇も無いし」と言って嘆くより、まずは考えろってことか。

こーじ それにですね、僕はゲーセンの空気自体が好きなんで、ゲームをプレイしなくても、入り浸っているだけで結構満足できちゃうんですよ。PS2も持ってますけど、ほとんど遊ばないですね。ゲーセンは入場料もかからないし、奥さんは「ギャンブルにお金をつぎ込むよりはよっぽど助かる。家庭崩壊しなくていい」と言ってくれてるし。

ケソ なるほどね。要は、置かれた環境に応じてそれなりの工夫をしていけば、いつでもゲームセンターで十二分に楽しめるってコトか。

こーじ そう！ それだよブッチー！ いまだに職業病か、話題の新作が出るとあちこちのゲーセンを回って、人付き具合やプレイヤー層をチェックするクセが抜けませんよ。それだけでも十分楽しいですね〜！ もちろんその時点では、僕はプレイしませんがね。

まさ そこまでいくとある意味才能かもしれんな。

ひで じゃあ、これからも家庭と仕事を両立させつつ、一生涯アーケードゲーマーとして頑張ってくれや。

こーじ 結婚もね、婚姻届けというワンコインから始まる壮大な物語なわけだよ。君たちもフラフラしてないで、とっとと身を固めないと。

一堂 大きなお世話だ！



インタビュー後、夜の街へと消えていくこーじ山下。リーマンならではの哀愁を漂わせつつも、今日を生き抜く熱きゲーマー魂を、その胸にしっかりと宿していたのであった。

激烈鬱血新連載 マジンナナNOW!!

「今の段階じゃ勝てねえ」（編集マジン、京城のベネッサに思うさまボコられた時）

アルカデ チャット倶楽部

●10th meeting●
『斑鳩』に史上最高の評価!?



あやか
2月17日生(水瓶座)A型　香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。『斑鳩』の美しさに悶絶しきり。オチ役にざらついたプレッシャーを感じている。



ゆきな
4月3日生(牡羊座)A型　東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛する。今回は『斑鳩』の素晴らしさに感嘆しきり。『カプエス2』をまだまだやり込むようだ。



茜(あかね)
3月20日生(魚座)O型　埼玉県出身
「ビーマニ」「マヴカプ2」大好きっ娘。『斑鳩』もかなりお気に入り。最近の口癖は「『マヴカプ3』まだ出ないんスか？」。

初のシューティングお題に『斑鳩』登場！

ゆきな　『斑鳩』、面白い〜っ！

あやか　AMショーの時から言っていたように、映像がキレイだっていうのがあるし、ストーリー性がたっぷりあるのもいいですね。世界観がかっこいいですよ。

茜　いいね。

ゆきな　私は属性切り替えが面白いな。

茜　敵の弾に当たってもOKっていうのが新しいよ。

あやか　同属性の弾を吸収して、逆属性だとダメージが上がるっていうのもいいですね。音楽もいいです。

茜　絵がキレイで音もいいんだから、特殊な大型筐体で遊んでみたいな。

あやか　酔いそうですね（笑）。

ゆきな　属性の切り替えをする必要があるおかげで、シューティング初心者でも「やってるぞ感」があるね。爽快感っていうか。

あやか　あれはスゴく新しいですよね。

ゆきな　むやみに属性を切り替えているだけでも、やってる感じを味わえるんじゃない？

茜　あと、ボクは文字の演出が好きだな。

ゆきな　梵字みたいなやつね。

茜　あれ、かっこいい！

あやか　読んでみると意味があって、ストーリーとリンクしてるし、読まなくてもデザイン的にキレイですよね。

ゆきな　宗教っぽさがあるよね〜。それが独特の世界観につながってる。

茜　ただバシバシ戦うだけじゃなくて、そういう演出って結構重要だと思う。

新しくも懐かしいゲーム？

あやか　このゲームってキャラゲーっぽい要素がないのに、いいですよね。

茜　あ〜、そうだね。それにシンプルだよね。シューティングゲームって、最初に自機を選んで、ショットのタイプを選んで始めると思ってたから。

あやか　シンプルなのに新しいですね。

茜　今の技術で絵はすんごくキレイになったけど、シューティングゲーム初期にあったようなシンプルさがある気がする。

ゆきな　原点回帰だね。アイテム回収もないし。

茜　ショットのパワーアップもないし。

あやか　大人向けの香りがしますね。クールで。過剰な派手さはないですし。

ゆきな　硬派シューティングだ。

茜　一面だけは何機やられてもいい練習モードはありがたいね。属性切り替えの方法も覚えられる。



今回は褒めちぎったまま終わるのか？

ゆきな　今回は今までになく、みんなベタ褒めだね。不満点はないの？　私は難易度的にちょっと難しいって気がするけど。

茜　難しいけど練習モードもあるからね。

あやか　確かに難しいですけど、スゴくきれいだから、ゲームオーバーになっても「あ〜、目の正月でした〜」って感じですね。

ゆきな　属性切り替えについて、もっと何かある？

あやか　面白いんだけど、難しいと感じさせる部分なんでしょうね。

茜　でも、ボタンを押した瞬間に切り替わるのはいいよ。

あやか　結構サクサクいきますよね。

ゆきな　うまい人は敵と逆属性にして攻撃力を上げて、そうでもない人は同属性で安全に、みたいに遊び方を変えられるよね〜。

ゆきな　それにしても、チャット倶楽部史上最高の評価だね。『カプエス2』もよかったけど。

あやか　キャラへの愛着とかもあるから、どっちが好きかって聞かれたら『カプエス2』かもしれないですけど、ゲームとしては『斑鳩』の方が断然スゴイと思います。

ゆきな　AMショーで一回遊んだだけで「素晴らしい！」って思えて、そのまま期待を裏切らなかったからね〜。

あやか　こんなにいいものを作っちゃったら、続編の作りようがないですよね。明らかな改善要素が見当たらないですから。

ゆきな　もう完結でいいでしょ、『斑鳩』は。

茜　属性を増やすのも嫌だしね。白と黒、シンプルな二色で成功しているわけだからね。続編を作るなら、ネーミングセンスが問われるでしょ。

あやか　あれだけスゴイゲームを作っておいて『斑鳩2』なんて名前はないでしょう（笑）。何たって、私から見たら縦シューレボリューションです。"TSR"ですよ。

ILLUSTRATED BY　なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか？

女性読者の皆さんも、おたよりでこのページに参加して下さい。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、その他ご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前（ペンネーム）・年齢もお書き添えの上、こちらの宛先までお送り下さい。

Eメール　chatclub@arcadiamagazine.com
郵便　〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

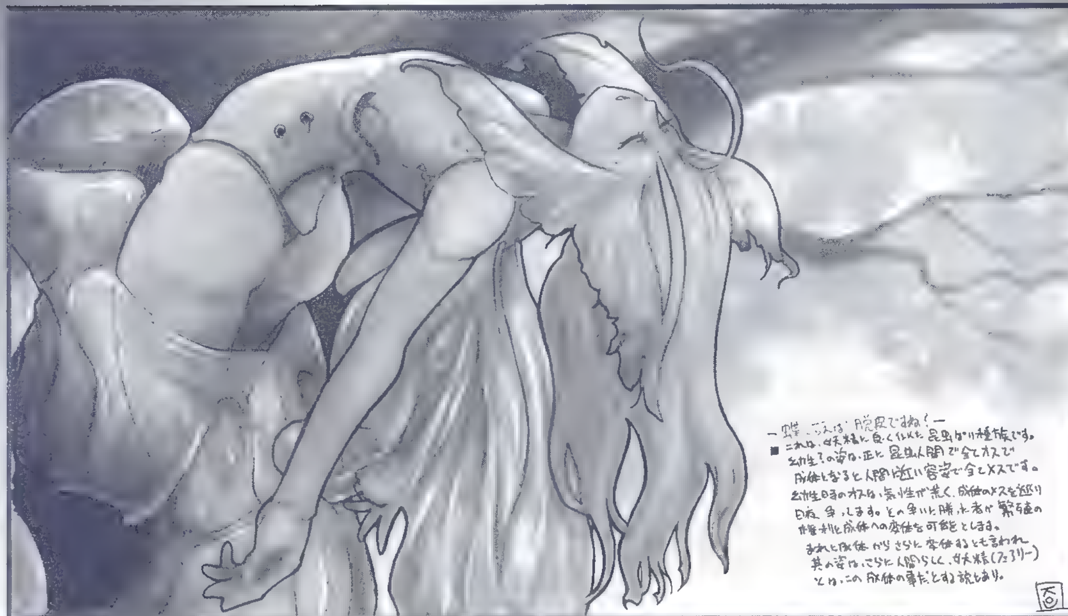
たくさんのおたより、お待ちしています。

お詫び：[illegible]の記事でカイエタヒロンさんのホームページアドレスが[illegible]っておりました。正しくは「http://www.asahi-net.or.jp/~au4h-kied/」になります。また、イラストの表記「©ROCKET STUDIO, INC」が抜けておりました。関係者の方には、大変ご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。



甲壱

はじめまして、甲壱です。昨年まで、ゲーム会社でゲームの背景や運転台をポリゴンで作っておりましたが、最近では、カードゲームのモンスターを描いております。でも、たまには、違うものも描きたいですね。受け身ばかりではいけないと思うので、今年はオリジナル路線を展開させようと思ってます。



ホームページ「R1room」
アドレス：http://www2u.biglobe.ne.jp/~a-kou/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「蝶」

このコーナーは、一つのテーマを元に、二人の作家さんそれぞれにキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援連絡は編集部まで。

ホームページ「ひとり酒の奇跡」
アドレス：http://baltan.cool.ne.jp/

騎崎サブゼロ

このたびは、お誘いありがとうございました―。憧れのアルカディアに、このような形で参加させていただけたことを、とても誇らしく思います。月刊アワーズライトで漫画も描いておりますので、本屋さんで見かけましたらば、ぜひ立ち読みなどしてやってください。





次号予告

次号、ひしを先生＆大空とわ先生登場！

テーマは「こびと」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～ありがとう全国100店突破!!～

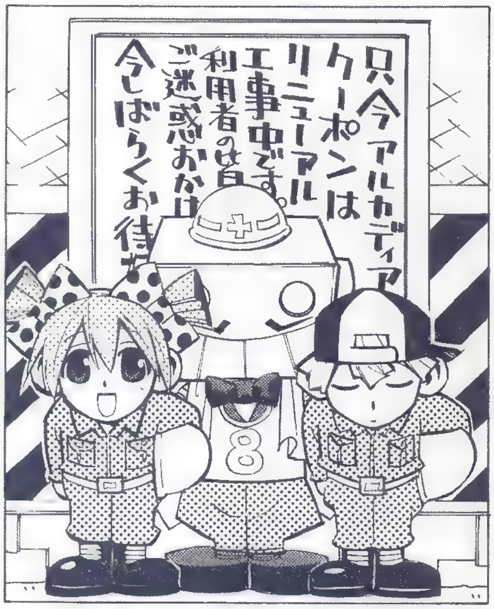




今月もアルカディアクーポン店舗が順調に増えてます！　現在紆余曲折ありながらも107店舗。まだまだ増え続けますよ。全都道府県制覇はもうすぐ。全国制覇の暁には、やはり何かやらないとね！　お楽しみに。

注意!! クーポンは切り離すと無効になります。本誌をそのままお店の人に出しましょう。





イラスト：今井神

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！

今月も5店が新加盟です！
①the3-RD PLANET静波（静岡県榛原郡）②ゲームランド おにごっこ（三重県松阪市）③MAHODO（福岡県北九州市）④チルコボルト上越店(新潟県上越市) ⑤アムネット五反田店（東京都品川区）近所に住んでるみんな、アルカディアクーポンが使えるようになったぞ。喜べ！絶対トクだって！　さあこれで、47都道府県制覇まで……15県のままです、はい。

●こんなメールをいただきました！

「加盟店が近くにない人のために、今までのクーポンを集めたらプレゼントと交換という企画はどうでしょう。また、いつか都会に住むようになった時にでも使えるように、期限を無制限にすれば……。それから、読者が加盟店増加に協力できる「クーポンを紹介しようキャンペーン！」というのを実施してほしいです。読者が店舗の住所を提供して、その店が加盟店になれば、豪華商品プレゼントといった内容です。いかがでしょう？」

う、う～～む、いい！　いいアイデアだよ匿名君。ちょっと参考にさせてもらいますね。こんなアイデア投稿をお待ちしています。

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしてます！

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX 03-5433-7212 ■E-Mail location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧●

長野県	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内 1F ☎ 0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F ☎ 0267-25-0313
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720 ☎ 026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115 ☎ 0263-73-6767
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20 ☎ 058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7 ☎ 0577-35-5077
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2　静活ボウリングビル1F ☎ 054-252-3591
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20 ☎ 054-284-0099
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1F ☎ 0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956 ☎ 053-442-7235
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146 ☎ 0548-22-7660
	ALADDIN（アラジン）	富士市永田町2-99 ☎ 0545-57-7777
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼-17-31 ☎ 054-636-4416
	GAME USA	焼津市石津港町2-4 ☎ 054-624-5237
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30 ☎ 0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4 ☎ 0564-58-8986
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83 ☎ 0566-25-5001
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1 ☎ 0565-26-6777
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5 ☎ 052-222-3920
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2 ☎ 052-323-0121
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F ☎ 0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1 ☎ 0593-32-9988
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F ☎ 075-365-8778
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 ☎ 0726-23-7161
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21 ☎ 0726-43-4444
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5 ☎ 06-6775-6051
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F･2F ☎ 06-6645-7692
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F ☎ 0722-23-9915
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9 ☎ 06-6317-0433
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2 ☎ 06-6389-8072
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3 ☎ 06-6387-4396
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11 ☎ 06-6994-7476
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407 ☎ 078-271-0335
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211 ☎ 0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1 ☎ 086-232-8790
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23 ☎ 0829-34-3311
	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8 ☎ 082-814-6116
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F ☎ 082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F ☎ 082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F ☎ 087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535 ☎ 087-866-9526
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81 ☎ 089-978-2170
福岡県	MAHODO（マホードー）	北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎ 093-695-0632
	アカトンボ産大前店※3	福岡市東区松香台2-2-2 ☎ 092-662-8705
	アカトンボ西新店※3	福岡市早良区西新4-7-7 ☎ 092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※3	福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎ 092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※3	福岡市南区大橋1-9-1 ☎ 092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8 ☎ 092-861-4856
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F ☎ 0955-23-2895
	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9 ☎ 0952-25-4448
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1 ☎ 096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2 ☎ 097-523-5060
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4 ☎ 0985-26-7589

※3**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。

アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1
アルカディア誌面で加盟店を確認

▼

ステップ2
クーポンの有効期限を確認

▼

ステップ3
アルカディアを持ってゲーセンに

▼

ステップ4
クーポンにスタンプを押してもらおう

▼

ステップ5
これだけで、1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者の皆さんへのサービス"です。
ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.2

ゲームセンター名（都道府県）
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと

※これはクーポンではありません。

アミューズメントパークNASA（長野）
①メダル以外なら何でも使えます！
②10:00～24:00
③須坂長野東インターから車で10分。18号線「長崎屋」向かい、デイリーストア高田店隣
④週末の夜は対戦が盛り上がります！　まずはクーポンで乱入してみましょう！

ハイテクランドセガブリーズ（神奈川）
①ビデオゲームおよび、体感ゲーム100円分サービス！
②9:30～23:50
③各線「横浜駅」より徒歩5分　「東急ハンズ」すぐ隣
④横浜西口で「１番」活気のあるお店です！　横浜のセガといえば「パソピアード」かもしれませんが、「ブリーズ店」もよろしく！

ハイテクランドセガ渋谷（東京）
①1プレイ100円のものなら何でも使用可。
②10:00～24:00、休日前～25:00
③渋谷駅より徒歩3分明治通り沿い、カラオケ館隣
④バチャっ子大集合！　バーチャ4で渋谷といえば、間違いなく当店です。

セガワールド高山（岐阜）
①プリクラ等も含め、全てのゲームが1枚でOK!!　メダルは1枚で500円分!!
②10:00～24:00
③高山駅より徒歩10分。国道41号線沿いサークルKやマクドナルドと同じ敷地内
④飛騨の方はもちろん、観光にこられた方も、みんな集まれ!!

セガワールド伊勢崎（群馬）
①ビデオゲーム1プレイ、メダルは50枚です。
②11:00～24:00
③国道462号＆354号大正寺・除ヶ交差点から南へ1分、エネオスGS向い
④なんと2枚併用でVF4・バーチャロンフォースもプレイできちゃいます！

荻窪GAME-EXC（東京）
①1枚につきビデオゲーム100円分（複数クレジットのゲーム多数）★お一人様一日一枚まで
②10:00～25:00
③JR荻窪駅西口　徒歩1分　ミスドの横の通路奥の突き当たり
④「競技」として真剣に格ゲーに取り組む方！　私達と一緒に【全国】を目指してみませんか？

GAME USA（静岡）
①ビデオゲーム50台どれでも使えます。プリクラ、クレーンゲームは使えません
②7:00～24:00
③焼津駅より国道150号線左手の「元祖じゃんがらラーメン」直線
④VF4の強者がたくさんいます。対戦台が2台あり、盛り上がってます！

チルコボルト前橋店（群馬）
①メダル機以外の店内すべてのゲームが対象です。1枚で1プレイです。シール機もOK！
②10:00～24:00　年中無休
③JR両毛線・前橋駅下車→渋川・群大病院周りのバスに乗車→群大入口にて下車→徒歩0分
④ストⅢが熱いっす。音ゲーも超熱いぜ！　コナミだし。まずはクーポンでお試しあれ！

GAME NEWTON（東京）
①プライズ関係以外のゲームはすべてクーポン1枚でプレイできます
③都営三田線志村三丁目駅より徒歩1分、ampmのすぐ近くにあります
④VF4盛り上がってます。2DではストⅢ3rd・KOF2001。恥ずかしがらずクーポンをドンドン持ってきて下さい。大歓迎です！

ゲームスポット ハロウィン（島根）
①クーポン1枚＝100円として使用できます。プリクラ・プライズ。スロットは対象外です
②10:00～24:00
③出雲市駅より徒歩15分、国道9号線渡橋交差点
④音ゲーのそろえは山陰一（自称）！　VF4も盛り上がっています！　目指せクーポン覇王!?

セガワールド一宮（愛知）
①クーポン1枚100円分としてどのゲームでも使えます！　メダルならクーポン１枚につき50枚です。
②10:00～24:00
③JR/名鉄・一宮駅東口を北へ徒歩15分、音羽3丁目交差点西、ファミレス「ジョイフル」奥
④豊富なプライズをご用意して皆様をお待ちしております！　VF4やガンダムDXもまだまだ熱いお店です!!

ムトス・イースト（神奈川）
①メダルゲーム、VF4、プライズマシン以外、何でも使えるよ！
②10:00～24:00
③相鉄線さがみ野駅より徒歩10分、国道246号ひばりヶ丘高校前交差点、中古車「リバーサイド」向かい
④各種ゲームが盛り上がってるよ！　毎週、イベント（ビンゴ・ゲーム大会等）行なってます。みんなで、遊びに来てね。まってるよ！

スペースV1可部店（広島）
①ビデオ・体感ゲームのみ、1枚100円1プレイ。
②10:00～24:00
③JR可部線中島駅より国道54号線に出て右折、深川交差点渡って可部消防署向かい
④ガンダムDXがアツい！　ニュータイプ待ってます（強化人間も可）！　鉄拳4、VF4、KOF2001など対戦格闘も盛り上がってます！

スペースV1廿日市店（広島）
①プライズ、ビデオ、音ゲー、体感は1枚で1PLAY、3枚でメダル50枚サービス
②10:00～24:00
③JR廿日市駅より南西に徒歩10分、宮島街道・廿日市警察署近く
④景品のラインナップは地域一番！　取りやすさもサービスも一番！　ぜひお越し下さい。

ブリッズ南浜松店（静岡）
①メダルゲーム以外すべてOK！　1枚1クレジットです。
②11:00～24:00、土日祝は10:00～
③国1バイパス沿い浜松グランドボウル内　バス利用時はターミナル5版米津線米津神社下車徒歩5分
④鉄拳4、GGXが熱い！　毎月第3土曜はゲーム大会です！　3月・鉄拳4、4月はGGXを予定！

アミューズメントスペース MAHODO（福岡）
①オールOK!!　200円以上のゲームはクーポン1枚100円分とします。
②10:00～24:00（一部コーナー25:00まで）
③折尾駅東口より徒歩1分。分かりにくいけど気合いで探せ！　探して、お願い！（ヒント裏路地）
④ビデオゲーム重視のお店。毎週土曜は大会やってます。ノスタルヂックなコーナーあり!!

the 3-RD PLANET静波（静岡）
①1PLAY100円ならどのゲームでもOK！　ただしメダルゲームは不可となります。
②10:00～24:00（年中無休）
③国道150号線沿いTSUTAYAの大きなネオンが目印
④なんと3枚併用でプリクラ1回サービス！　カップル・友だちでご利用下さい。

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目 ☎ 0166-24-5077
	ヒートアップ	北見市北４条西３丁目タニイビル１F ☎ 0157-26-4485
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F ☎ 011-736-6166
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7 ☎ 011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39 ☎ 011-757-8540
青森	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内 ☎ 0178-24-9911
岩手	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11 ☎ 019-623 2562
宮城	ナムコ ブリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1 スクラム泉店内 ☎ 022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F ☎ 022-267-1834
秋田	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5 ☎ 018-837-5041
茨城	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11 ☎ 029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10 ☎ 029-221-1001
群馬	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1 ☎ 0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187 ☎ 0279-23-3810
	チルコボルト前橋店	前橋市国領町2-200-6 ☎ 027-237-4234
埼玉	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎ 048-269-8119
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12 ☎ 048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内 ☎ 048-837-8021
千葉	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F ☎ 0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F ☎ 04-7163-9844
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1 ☎ 047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1 ☎ 047-425-6393
東京	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F ☎ 03-3558 9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5 ☎ 03-3675-8737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1 ☎ 042-344-7741
	アムネット五反田店※1	品川区西五反田1-27-5　NA五反田ビル ☎ 03-3495-2183
	ゲームファンタジア 渋谷店※2	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F ☎ 03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 ☎ 03-3409-4737
	ゲームファンタジア ミラノ店※2	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F ☎ 03-3200-0884
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1F ☎ 03-5397-9551
	プラネットギオ（とかげ）	杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F ☎ 03-3220-3402
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F ☎ 042-529-7837
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9 ☎ 03-5256-8123
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10 ☎ 03-5295-2345
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4 ☎ 03-3982-1817
	ゲームファンタジア サンシャイン店※2	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F ☎ 03-3971-9601
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1 ☎ 03-3981-6906
	ゲームファンタジア八王子店※2	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F ☎ 0426-48-1288
	ゲームファンタジア バーディー店※2	町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F ☎ 042-724-1477
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1 ☎ 042-710-0508
神奈川	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15 ☎ 046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5 ☎ 042-776-5001
	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2 ☎ 046-257-2413
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1 ☎ 045-365-1103
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル ☎ 045-313-6435
新潟県	ハロータイト一柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F ☎ 0257-20-0054
	チルコボルト上越店	上越市下門前薬島810-1 ☎ 0255-45-2608
	ゲームメイト（タイトー）	新潟市花園1-1-1 ☎ 025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F ☎ 025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F ☎ 025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F ☎ 025-222-5375
	ハロータイト一新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内 ☎ 0254-26-7877
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6 ☎ 076-421-6533
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1 ☎ 076-260-3844

※1**アムネット五反田店**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**ゲームファンタジア**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2002年1月20日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

“ハイスコア全国集計”のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

斑鳩 IKARUGA™

モード別で集計スタート！チェーンつなぎと早回しが命だ

同属性の敵を三機続けて破壊すると得られるチェーンボーナス。これがコースを問わず最も大きな得点源であり、チェーンパターンの確立こそが本作でハイスコアを狙うための最重要事項といえる。

また、特定の敵を素早く破壊することによって敵の出現数が増えるいわゆる「早回し」も大きく差が付くところ。場所によっては一気に数十万単位で得点が変わる場所もあり、一面の終盤などは大いに悩まされる地点だ。

ちなみにALLクリア時の残機ボーナスは一機につき、五〇万点。今回、若干名がノーミスクリアを達成している。

軽視されがちだが意外とあなどれない加点要素が、同属性の敵弾を吸収した時の「吸収点」だ。たとえば最終面のボスでは、速攻で破壊してタイムボーナスを取るより、残り一秒まで誘導レーザーを吸収した方が得点が高いという場面すらある。

【イージーモード】は撃ち返し弾が存在しないため、力の解放を使える場所が少ない。そのため、早回しのパターン作りにはほかの二モードとは異なったアプローチが要求されるようだ。

初回集計でこれだけのスコアが出そろったのは、スコアラー諸兄がこのゲームに非常に興味を持っていることの表れだろう。各プレイヤーのコメントを見ると【ノーマルモード】トップのWIZ氏は「来月がんばります」、同二位のタイヤモナー氏は「チェイン切れまくり、まさに死ななかっただけ」と今後の更新を期待させるものが寄せられている。

また、注目すべきはなんといっても【ハードモード】トップのユセミ氏だ。逆属性でも撃ち返し弾が来ることに加え、ボス戦だけでなく各場所の難度も桁違いに高いこのモード。攻略するには、正確な属性チェンジは必要不可欠だろう。その【ハードモード】で二位に五〇〇万点以上の差を付ける実力は恐ろしい限り。一体、今後【ノーマルモード】のスコアにどこまで近付くのか。

まだ、戦いは始まったばかり。全部門ともどこまで点数が伸びていくのか、大いに注目が集まるところだ。今回の結果からするに、次回もかなりの激戦になるだろう。

イージー

順位	スコア	プレイヤー	店舗
TOP SCORE	26,964,660	メールでの問い合わせには答えられません	扇々丘レジャーセンター（石川）
2	26,665,440	斑鳩町民（いや、マジで） AXIOM-H.Y(家)	アバパ天神橋店＆チャレンジャーガムガム店（大阪）
3	24,395,280	NST-長野イワン@AOM(本)	アミューズメントパークNASA（長野）
4	23,628,540	理想 試練 信念 現実 輪● HAM	えの木（高知）
5	23,578,680	OAM-NAOKI	レタス702（北海道）

ノーマル

順位	スコア	プレイヤー	店舗
TOP SCORE	29,295,180	T^3-CYR-WIZ	グッデイ21（東京）
2	29,115,540	タイヤモナー	個人申請 西千葉スターダスト（千葉）
3	28,282,750	Kwsm(爪)	個人申請 立川オスローゲーム第2店（東京）
4	27,600,200	いまきち	ゲームインナミキ（東京）
5	25,611,850	YSK	トライアミューズメントタワー（東京）

ハード

順位	スコア	プレイヤー	店舗
TOP SCORE	25,883,890	SRAC-GFA-重力神ユセミSWY	グッデイ21（東京）
2	20,365,950	YSK	トライアミューズメントタワー（東京）
3	19,274,890	YOH@怒蛾星人	個人申請 アミパラ2000店（広島）
4	16,348,800 (5面)	幻視ぢん	扇々丘レジャーセンター（石川）
5	4,647,360 (3面)	練習中@浦安人	ゲームビンゴ（千葉）

ルパン三世 THE SHOOTING

5,578,900

TYO-チョイ@ガンシュー小覇王

個人申請 ヘイ（東京）

コンボ倍率の維持が決め手

ルパン三世が活躍するガンシューティングの本作。スコア稼ぎのキモとなるのが、自弾を外さずに連続して当てていくと上がるコンボ倍率だ。これがステージ道中の敵破壊点に掛け合わされるので、正確に敵を撃つことができれば、大きな得点アップにつながる。

このスコアは全ステージ中半分以上で全つなぎに成功したもの。また、対向車を紙一重で避ければ倍率が上がる、ステージ5「斬鉄剣と不二子とカーチェイス」ではこの倍率を36倍まで上げることに成功したそうだ。

ただし、倍率アップを重視した稼ぎプレイだとゲームランクが上昇してしまい、非常に難しくなってしまうのだ。しかし、トップのプレイヤーはこのシステムを逆に利用して、各ステージの最後でわざとムダ弾を撃ってランクの上昇を抑えるという、画期的な攻略法を用いている。

キャラクターの選択はもちろん「ルパン三世」。これは「次元大介」に比べて銃弾1発の威力が弱いため、撃ち込み点をより多く獲得するためだ。

また、コメントによるとステージ8、10の全つなぎが成功すれば、あと100万点は伸びるとのことだ。

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT™

シナリオ

9'52"183

MSO-おーさま（爆）隊員カナ？

個人申請 アミパラ2000店（広島）

舞台は湾岸、目指すは"悪魔のZ"

このシナリオモードは次々と現れるライバルに勝ち抜いていくもの。

まず、フリー走行中ライバルカーに近付くとバトルがスタートし、勝利することで先のステージに進んでいく。

バトルの勝敗を決めるのが本作ならではの「ライフゲージバトルシステム」。ライバルカーとの距離が離れるほど差を付けられた車のライフが減少し、0になった方が負けというものだ。もしタイムアップまで勝敗が付かない場合は、ライフが多い方が勝利となる。しかし、これでは大きなタイムロスになるので、アザーカーを避けつつ、どうやってライバル車を引き離すかがタイム短縮の決め手になるというわけだ。

さらにライバルカーの進路を妨害し、料金所などに激突させるように誘導するテクニックが、タイムを縮める重要な要素になっているようだ。

また、シナリオモードではスタート地点や時間帯によってライバルカーの位置などが変化するので、パターン作りの戦略性も問われることになる。

ちなみにトップに輝いたプレイヤーは、福住スタートで使用車は"悪魔のZ"ことS30。原作同様、最速なのは間違いないということだ。

ZING ZING ZIP

4,758,000（4周目3面）

カミーユ　ビンタ

個人申請 プレイハード50春日井店（愛知）

前人未踏の4周目3面!!

本作は高次周の激しい攻撃で有名な縦スクロールシューティング。これまでの幾人ものプレイヤーが挑戦してきたが、今日まで3周目2面を越えたプレイヤーは出ていなかった。しかし、今回ついに夢ともいえる1周以上の大幅な記録更新が実現。この快挙に心から拍手を贈りたい。

DDR MAX ダンスダンスレヴォリューション6thIX	ヘビー	391,729,309	KAJI@DHA	遊道楽箱崎店（福岡）
ズババ！		16,359,800	猫JIL	GAME IN ナミキ（東京）
ビートマニアⅡDX 6thstyle	トランス	7,609	とくきち	ゲームプラザキューティ（大阪）
	オールミックス	7,461		
	ハウス	6,287	1093	
	レジデント	7,726	ABB	ミルカトル加納店（和歌山）
	スペシャル	8,285	ひであき	ゲームプラザキューティ（大阪）
カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001		6,390.71	高知アウシュビッツ大学に拘束中。 AAZ	えの木（高知）
婆裟羅2	武田 信勝	11,366,410 （2周目5面）	VTF-いの	トライアミューズメント タワー（東京）
プロギアの嵐	ミリタント	194,115,040	トンガの皆さんに感謝 あうとろー	ゲームプラザトンガ王国 （愛知）
太鼓の達人2		1,602,410	たっすい	アミューズメントフォーラム モア（東京）
ビーチスパイカーズ		292.2	NST-これにて終了?- KZR	アミューズメントパーク NASA（長野）
どきどきアイドル スターシーカー	どきどき アイドルモード	14,470,110	LOG	トライアミューズメント タワー（東京）
怒首領蜂Ⅱ	実戦	8,021,596,600	SNR-はっしー@ 大台突破記念	個人申請 キョンタゴン （東京）
ガンサバイバー2 バイオハザード コード：ベロニカ		374,800	Seize-KKK	個人申請 チルコポルト 南津守店（大阪）
鉄拳4	吉光	1' 47" 01	こまつゆ親衛隊㊍ INDICK-HIE	モンキーハウス本館（福岡）
	リン・シャオユウ	2' 18" 50	SHADOW	ファンタジーゾーン 夢らんど（北海道）
	ニーナ・ ウィリアムズ	1' 49" 91		
	ヴァイオレット	2' 04" 33		
	三島 平八	1' 23" 85		
	ファラン	1' 43" 80		
	風間 仁	1' 15" 66	MINA35点	タイトーインスタジアム （大阪）
	コンボット	1' 38" 21	こまつゆ親衛隊 NTS㊄	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
ダンスマニアックス2ndMIX アペンドJパラダイス		38,127,100	トンガ王国ありがとう NST-観光客-永遠	アミューズメントパーク NASA（長野）
ゼロガンナー2	ホーカム	3,805,000	チューリップ遊撃少女隊 ⓈⒻ㋤㋡㋯㊇	GAME IN ナミキ（東京）
	コマンチ	3,595,150	ひろせ（寸止め？）	
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	シングル・連邦	19,903	キンケドゥ・ナウ 2万点まであと百点！	プレイシティ中央町店 （鹿児島）
ビートマニア6thMIX	スペシャル	3,619	はれんちTAⅡ	ゲームインみとや 三河島店（東京）
スターウォーズ： レーサーアーケード	初級	2' 54" 676	RRL-渋谷 英毅	個人申請 プレイランド いこい町田店（東京）
ストライカーズ1999	X-36	3,442,300	RYP	個人申請 ゲームセンター B-1（千葉）
ミスタードリラーグレート	アメリカ	1,151,185	PPP-TKN@黒猫/ モモ王⑦巻に期待/	デイトナⅢ（埼玉）
	タイムアタック	34" 81	うさぎ菌服用効果 BSX-㊊	個人申請ゲームインセブン アイランド（神奈川）
ギガウイング2	カート	8京5276兆4464億 0047万6580	9WP-GHA-QRO	トライアミューズメント タワー（東京）
	リミ	8京9558兆3396億 7123万4690	Enabler−T,S	マットマウスパートⅡ （神奈川）
	タッグモード	34京1453兆4979億 6779万3120	服部（左手）／服部（右手）	個人申請 コスタ・デル・ソル （愛知）

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2002年1月20日締め切り分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
長江	精進編	1,097,000	超運UMC （字はふなっこ）	トライアミューズメントタワー （東京）
La キーボーデュ		850,900	Platanus@ 神戸組	個人申請 遊スペース マジカル（兵庫）
湾岸ミッドナイト	大黒ふ頭	4' 41" 504	ムテキⓩ	プレイシティキャロット 巣鴨店（東京）
	湾岸線上り	4' 40" 941	FIR	個人申請 アミューズ J.J（大阪）
	横羽線下り	3' 27" 576	XRX-大魔王	個人申請 アミパラ 2000店（広島）
ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル		8' 36" 200	LCB	星狩物語岸和田店（大阪）
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001		1,502,700	代打さきお	えの木（高知）
中国龍プリティチャンス		4,823,000	天ースコアラー こってり	個人申請 プレイランド ダウンタウン（宮城）
シャカっとタンバリン！ 超パワーアップ チュッ！	ハード	12,650,800	さややややや親衛隊 HCM-鎌倉	個人申請 池袋GIGO （東京）
	裏ハード	14,099,680	サンシャイン体操部員 HCM-鎌倉	
エイリアンフロント		585,000	リベンジ@ 愛をください	個人申請 スーパーアミューズメント スクエアアルゴ（兵庫）
撃牌砦／雀スペース	雀スペース	18,390,000	パズループおじちゃん	個人申請 ナムコ プラボ浦上店（長崎）
お天気ころりん	ひたすら	175,050	KnK㋤	トライアミューズメントタワー （東京）
	ストーリー	158,290	KnK㋩	
式神の城	結城 小夜	5,869,409,940	SRAC-GFA- 重力神ユセミSWY	グッデイ21（東京）
	日向 玄乃丈	4,661,885,020	うのれふを見守る会会員 9WP-謎ビーノル	個人申請 キョンタゴン（東京）
	ふみこ・O・V	4,753,413,610	二番の男@流	トライアミューズメントタワー （東京）
	金 大正	5,240,280,180	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
	???	5,253,591,620	JNK-NCI-相蘇	デイトナⅢ（埼玉）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	シングル・連邦	22,557	キリア・マハ中尉	プレイシティ中央町店 （鹿児島）
	シングル・ジオン	21,668	ヒビキ	ゲームプラザトンガ王国（愛知）
	チーム・連邦	42,046	ナカサン シマリョウ	ゲームプラザ白山（熊本）
	チーム・ジオン	42,317	ヒゲとボイン （眠人とTOR）	えの木（高知）

ハイスコア講評

今月は脱衣麻雀牌パズルの**長江**から。残ヘルプ一個につき五千点、残タイム一秒につき千点が加算されるので、ヘルプを使わずにできるだけ早くクリアすることが大切。今回すでにヘルプ未使用かつ、相当早いタイムでクリアが達成されている模様です。

タイピングゲーム**La・キーボーデュ**はミスをしないことでつながるコンボと、タイムボーナスが勝負。

湾岸ミッドナイトはコース別集計ですが、まだ申請は少な目。今後の盛り上がりに期待しましょう。

ザ・警察官2 全国大追跡スペシャルは前作同様、ボス戦で瞬殺を決められるかどうかがタイム短縮のポイント。

エイリアンフロントはタイム一〇秒以内で敵を三匹倒すことができれば、理論上はプレイし続けることが可能ですが、現実にはさまざまな運も絡むため絶望的だそうです。

スコアトライアルが終わってもまだまだ熱い**式神の城**は、小夜と金の二キャラクターが大幅な更新を見せています。複雑な得点システムだけあって、点数が煮詰まるのはまだもう少し先の話か？

ずっぱりと四店に分かれた**機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX**は限界点までもう少しといったところ。このレベルだと前半面でのニュータイプ評価Sも必須というところでしょうか。実質減点方式の得点システムなので、ダメージを受けたときの音も心臓に悪そうですね。

君もチャレンジ!
ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの。

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門(キャラ・コースなど)　ストーリーモード

スコア(タイム)　23,646,800

面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定(完全ノーマル)

備考　うさぎ使用　残×5　連付き(シンクロ30連)　同付き

達成日　2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア　電話 03-5433-71××

住所　東京都世田谷区若林1-18-××

スコアネーム(最大20文字)　TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘　(印)

← 個人申請ハガキ記入例

ドラゴンブレイズ	クエイド	3,770,900	SYO	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
	ロブ	3,754,400	T³-CYR-序二段	ゲームイングッデイ21(東京)
スラッシュアウト	スラッシュ	21,167,738	K.I 神1579万	個人申請 ゲームオスロー第2店(東京)
	カムイ	24,393,785	B@2feat.K.I	
クイズああっ女神さまっ ～闘う翼とともに～		10,483,400	ASG-如月浪人-RIN	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
ガンバリッチ		136,929,000	なかやまっち	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
線脳	VS.CPU	79,272,439	まる188	ゲームインみとや三河島店(東京)
ビートマニア コンプリートMIX2	ハードアナザー	4,166	NAO	ゲームプラザキューティ(大阪)
アクアラッシュ	練習	158.36	NGP−ANP	アベニュー北口店(山梨)
	初級	271.55		
	上級	347.6		
グラディウスⅣ	3番	4,679,300(8周目6面)	天馬屋	個人申請 遊スペースマジカル(兵庫)
コズミックスマッシュ		47,841,801	まる179	ゲームインみとや三河島店(東京)
燃えろ!ジャスティス学園		11,117,000	いやらしい白濁色のモカキュ	えの木(高知)
ストリートファイターEX2	スカロマニア	3,333,500	長谷川平蔵	えの木(高知)
	ダルシム	3,356,700	おまさ	
	カイリ	3,471,900	♪き~み~が~く~~れた~もの~♪ VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
パカパカパッション		1,351,520	KOOL-HIE	モンキーハウス本館(福岡)
ストリートファイターⅢ 3rdstrike	春麗	11,674,300	想像妊娠式原爆固めで試合終了。おとこ汁	えの木(高知)
	ユリアン	13,617,800	自分の我慢強さに思わず我慢汁が! おとこ汁	
ビートマニアⅡDX 4thMIX	ハッピー	6,081	どきどき姫しゃん	友遊ランド(福岡)
	ユーロビート	6,091	ワクワク姫しゃん	
ビートマニアⅡDX 3rdMIX	ソウル	4,098	あと2点 電脳雑技団 YMG-Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
セガテトリス		11,802,547	J.G.K-ALL㊙	個人申請 ゲームインクー(兵庫)
ギャルズパニックS2		2' 45" 71	NMT8.2i	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
怒首領蜂	Aタイプ	729,671,480	ヤキソバンDX	ゲームセンタードリーム(宮城)
Gダライアス	オミクロン	55,976,210	もっさん5億まだ? GILⓜ	個人申請 アクティロイヤル(大阪)
バトルガレッガ	ボーンナム	17,106,470	調理師	アミューズメントフォーラムモア(東京)
ストリートファイターZERO3	サガット	5,547,400	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館(福岡)
セクシーパロディウス	ひかる	6,949,500	korepar@ezweb.ne.jp	個人申請 セブンアイランド(神奈川)
ライデンファイターズ	ライデンMK=Ⅱ	53,102,290	来店記念 ALZ-S・N	遊Ingポイントセオラ(滋賀)
ストライカーズ1945	ムスタング	2,288,700	KTL-EL2	個人申請 ゲームスティション(兵庫)
	ライトニング	2,313,600	戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)
ファイターズヒストリー	マーストリウス	1,275,300	GYO	遊Ingポイントセオラ(滋賀)
アルゴスの戦士		11,642,250	NRX-044	グッデイ21(東京)

ハイスコア集計店およびスコアラーの皆さまへ

ハイスコア全国集計のコーナーをもっと盛り上げたい! という気持ちに端を発し、緊急企画として設立された「HAI-SCORE MEETING ROOM」。その名の通り、ハイスコア集計店+スコアラー+アルカディアが意見を交換し、よりハイスコア全国集計を盛り上げるための会議室にしていくので、みんなもいろいろな意見を聞かせてほしい。今回のアルカディアからの提案は「☆獲得システムの再開について」だ。興味のある人は216ページへGO!

太鼓の達人2はルパン→夏祭りの曲順でフルコンボ。**鉄拳4**は北海道の格闘王SHADOW氏が大爆発!! 五キャラ同時トップでその存在感を示しました。

ついに『大台』達成の**怒首領蜂Ⅱ**の実戦モードは、やはりレーザーのオーラ部分当てが命。インターネットランキングの方は三ボスが安定しないことがネックだそうです。

大幅な更新を見せた**ガンサバイバー2 バイオハザード コード:ベロニカ**は、ノーダメージボーナス四回、ハンドガンボーナス二回という素晴らしいプレイ内容。最短ルートで進んでタイムを短縮し、ザコをクリティカル攻撃で瞬殺するのがポイントだそう。

終了か? との声も多いのが**ストライカーズ1999**のX-36。ボスの点数が二倍になるダブル取りを二回決めたスコアですが、この成功率が低い上に、ほかの部分もほとんど完璧に決めないといけないという厳しさです。

ミスタードリラーグレートのアメリカはここまで連続して記録を伸ばしてきたHAM氏に対し、約三千点の差を付けてTKN氏がトップに輝きました。デイトナⅢのドリラー勢の層の厚さには驚きの一言! また、今回ルート5に再度のルート変更されたタイムアタックは、Hでの連鎖消しパターンがキモとのこと。

ストリートファイターⅢ 3rdstrikeは、ユリアンが最高得点キャラになる可能性を秘めているとのコメントがありました。

また、今回一番の注目すべき話題は、**怒首領蜂**Aタイプの更新。WTN氏とヤキソバン氏、最後に微笑むのはどちらなのでしょうか?

1月20日時点

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	22,502,880	9WP-GFA-QRO@ハリセンアタック	ALL 残3
2	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,773,200	まほろまてぃっ君	ALL 残0
3	プロギアの嵐(ミリタント)	86,931,780	ジョニーD	ALL
4	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	113,421,550	のんびりやります	ALL 上級 残0
5	ティンクルスター スプライツ	2,581,754	3クリ92.8万…以上	ALL 残1

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	太鼓の達人2(むずかしいコース)	1,504,940	Crocus-でぃす(DIS)	ALL ルパン→夏祭り
2	ドラゴンブレイズ(イアン)	1,329,500	S.T	2-2
3	ドラゴンブレイズ(クエイド)	1,509,800	CHR	2-2
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	3,700,800	Y.K	ALL
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(フリーマン)	3,423,800	KOL	ALL

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	734,400	ZARIA-HMV AXS復帰記念	ALL クーラ・イオリ・ヴァネッサ・セス
2	鉄拳4(風間 仁)	1'20"35	また奇数かよ CYR-TSU	ALL 連同付
3	鉄拳4(クマ)	1'15"90	運無し ヤル気も無し	ALL 連同付
4	ソロモンの鍵	10,167,964	CYR-TSU	ALL ノーミス ベルも1UPも出ませんでした
5	スーパーリアル ダーウィン	10,000,000,000+α	OAM-MRX®	16周目9面で達成

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	17,332,860	MJN-T.Y	ALL
2	斑鳩(ノーマル)	15,546,990	VEG@三下	4ボス
3	斑鳩(ハード)	4,647,360	練習中@浦安人	3面
4	レイフォース	9,178,700	ラスボス2ミス(泣)@浦安人	ALL 連付 20万落ち 1面58万
5	マリオブラザーズ	999,990+α	KNIGHT RIDER	カンスト

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂(Aタイプ)	729,671,480	ヤキソバンDX	ALL レーザー強化 残×5 リハビリ中
★	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,313,600	戦国人	ALL 連付 1周 120.9万
3	エスプレイド(相模 祐介)	32,042,210	TAE@ビデオに感謝	ALL ノーミス
4	エスプレイド(美作 いろり)	30,660,800	TAE@年末に感謝	ALL 3/6
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	774,200	WIZ	ALL ネスツチーム

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2丁目15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	20,118,800	OAM-Naoki	ALL 残1 連付
2	斑鳩(イージー)	23,578,680	OAM-Naoki	ALL 残5 連付
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	909,700	メジャーリーガー	ALL
4	バーチャファイター4	3'54"00	京田ジャッキー無職	ALL ラウ
5	鉄拳4(クマ)	1'36"36	脇腹ラーメン	ALL

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ハード)	20,365,950	疲れました。YSK	ALL 残×1 全面妥協
★	婆娑羅2(明智光秀)	11,366,410	VTF-いの	2-5 連付
★	お天気ころりん(ひたすら)	175,050	KnK㋜	HARD ALL 6'30
★	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,470,110	LOG	運だのみ 全㊙ ALL ヘルプ使用×0
★	長江	1,097,000	超運UMC(字はふなっこ)	ALL 連なし

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1 ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	687,616,270	wellendowed	ALL ショット強化 残×2
2	ガンバード2(アイン)	1,569,300	会社案内	2-1 連付
3	ダライアス(Wゾーン)	4,096,070	メニュー	ALL
4	ダライアス(Xゾーン)	5,232,440	会員カード	ALL
5	ダライアス(Yゾーン)	5,211,850	ハガキ	ALL

ファンタジーゾーン夢ランド

北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,077,000	EBI	ALL ネスツチーム
2	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(チャレンジ)	113,588	いろもの屋	ALL 花京院 典明
★	鉄拳4(三島 平八)	1'23"85	SHADOW	ALL 同付
4	鉄拳4(コンボット)	1'43"95	SHADOW	ALL 同付
★	鉄拳4(ファラン)	1'43"80	SHADOW	ALL 同付

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17 ☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	コズミックスマッシュ	47,841,801	まる179	ALL KIDOU ルート
★	線脳(VS CPUモード)	79,272,439	まる188	ALL 電バ使用
3	ストリートファイターZERO3(Rミカ)	5,009,900	心に勇気、額に肉	ALL X-ISM
★	ビートマニア 6thMIX(SPECIAL)	3,619	はれんちTAⅡ	ALL AAA
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	739,800	連邦の黒い汚物	ALL

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	19,395,040	SSM	ALL 残0 連付
2	式神の城(光太郎)	4,108,400,120	鱒島@放浪中	ALL 連付 ビット平均1.36(アホ)
3	式神の城(ふみこ)	3,331,090,740	芝野葉子	ALL 連付
4	ミスタードリラー グレート(インド)	674,790	えみる&HRY	ALL 連付
5	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(連邦)	19,784	祈祷戦士XYZ	ALL ガンダム 51機 NT.A

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	太鼓の達人2(むずかしいコース)	1,524,510	まっく=ごえ	ALL ルパン 普→達 79.5万→ラブノーX 普→玄→達 72.9万
2	ギターフリークス 6thMIX(ノンストップオーダー)	295,297,000	えぬ	ALL ファミー→ミッドナイト→エレベート→スピニングヒッツ&ランダム
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HOUSE)	6,204	KING	ALL ランダム 2962-280-32-3-11
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle(RESIDENT)	7,693	EURO	ALL 3672-349-39-2-13
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle(SPECIAL)	8,247	KING	ALL ランダム 3899-449-46-8-43

ゲームコーナーフジ

東京都葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ボーンナム)	16,919,450	調理師	BH^2 168万
2	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(連邦)	18,932	三毛猫	ALL ニュータイプB
3	鉄拳4(吉光)	2'07"60	ピンク.A.レディー	ALL
4	鉄拳4(三島 平八)	2'48"80	ピンク.F.レディー	ALL
5	鉄拳4(クマ)	3'34"40	ピンク.C.レディー	ALL

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービ ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 5thMIX(ボーナス)	302,681,250	AIRXXB-311	ノーマル Helpless Long ver.
2	ドラムマニア 5thMIX(スタンダード)	419,114,650	AIR	ノーマル 4000万落ち
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	946,100	CIO-YOSH	ノーマル ALL ネスツチーム
4	式神の城(光太郎)	3,397,312,300	CIO-KKS	ノーマル ALL
5	式神の城(金)	4,516,160,290	CIO-YOSH	ノーマル ALL

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2丁目6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	21,916,130	Crocus-DIS	ALL 残1
2	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,026,030	Y.K	ALL
3	どきどきアイドルスターシーカー(スターシーカーモード)	26,269,370	Y.K	ALL
4	エスプレイド(J-B 5th)	28,279,000	KIY	ALL ライフ 6-4
5	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	14,009,160	SIE	ALL

ゲー事典
■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レタス702（北海道）
先月は休載してしまい申し訳ありませんでした。純粋に忘れてました。以後気を付けます。
by店員J

●ハイテクセガ盛岡（岩手県）
どきどきアイドルモード、次回こそ1410万越えなきゃ切腹よ♪（約2名ほど）結果は先月号参照のこと。

●ゲームセンタードリーム（宮城県）
スコアを出してくれた方々、どうもありがとうございました。来月もがんばりましょう。それと、開店時間が30分遅くなりました。皆さまよろしくお願いしますね。
by店員108号

●トライアミューズメントタワー（東京都）
『斑鳩』がついに稼働開始！　しかし数々の弾幕を見てきましたが本物の弾「幕」が見られるとは……。これならブラ○トさんも納得です。

●ゲームインみとや三河島（東京都）
バンクパニック師匠ご来店ありがとうございました。フライングバロン期待しています。つーわけで空耳アワー「ドーナツ」「ブレイジングスター」の青いアイテムを取った時のボイス。ドドドーナツ。

●ゲームコーナーフジ（東京都）
Y・Tさんご来店ありがとうございました。また来年にでもお会いしましょう！

●グッディ21（東京都）
遠路はるばるご来店してくれた皆さまありがとうございます。皆さまのゲームに対する情熱に感心しました。月並みな言葉ではありますが、限界を目指して頑張って下さい。

●大久保アルファステーション（東京都）
最近、レトロゲームを入れて思うのが、古いゲームにも良い作品が数多くあること。アイレムの『ドラゴンブリード』の龍の大きさや、コナミの『ゼクセクス』の占い（笑）など今でも通用するセンス！

●GAME-INナミキ（東京都）
当店ではただ今、店内ハイスコアを出された方にすばらしいサービスを実施しています。

●アミューズメントフォーラムモア（東京都）
スコア以外の事ですが、『カプエス2』をやりに開店待ちしていた方々、ありがとうございました。話しを聞いて驚きました。スコアの事ですが、皆さん出しに来てね。

●Jam'S下井草店（東京都）
某江○田店の店長が相棒として当店に加わりました。今後どうなることやら……。
byてんちょ

●ゲームコスモ町田店（東京都）
T-WIZ氏、両替士氏、タコ太氏、えど氏、HLK氏、水無月氏、あさびーの一番弟子氏、ZON氏、JIN氏、その他大勢のスコアラーの方々、来店どうもです。当店は土曜が盛り上がります。
by中野

●中野ロイヤル（東京都）
ヘッドフォン延長ケーブル貸出中です。せっかく持って来たのに短いって人はどうぞ。

●GAME BOSS（神奈川県）
『バーチャロンフォース』大会に参加してくれた皆さん、お疲れさまでした。次回も予定しておりますのでお楽しみに！

●ゲームコンドル駒形本店（静岡県）
先日の『KOF2001』大会は多数のご参加皆さまありがとうございました。優勝者の尾国様おめでとうございます。『斑鳩』を始め各種シューティング好評稼働中！　今年もコンドルをよろしくお願い致します。

●アミューズメントパークNASA（長野県）
今回はスコア申請が多く、大変ありがたかったです。次回も多くのスコア申請をお待ちしておりますので、スコアラーの皆さまどうぞよろしくお願いいたします。
byくずれ

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	湾岸ミッドナイト(シナリオモード)	12'27"849	YAN兄貴	ALL S30 悪魔のZ AT 2 10スタート
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	726,800	JIN	ALL ユリ、K'、マリー、ウイップ
3	式神の城(光太郎)	3,218,622,630	T.Y	ALL ランク A 38839
4	式神の城(ふみこ)	3,411,549,720	STF	ALL ランク S 39965
5	式神の城(???)	2,587,619,280	AME	ALL ランク S 31920

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町1-10-7　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッションスペシャル	2,404,320	RAGE	ALL ゲロッパZ 92-97-95 カレー-メリー-X.
2	バカバカパッション2	2,127,950	キョンタゴン店員	ALL ゲロッパZ 92-92-90 シルバーチップ無し
3	首領蜂(Cタイプ)	44,470,180	今月も落ちまくりという事で。RXN	ALL 残0 ボム0(チキンゲージ満たん)
4	Gダライアス(オミクロン)	33,384,280	あずまんが皇帝	ALL 2P
5	バカバカパッションスペシャル	2,267,880	キョンタゴン店員	ALL ゲロッパZ キャラ大会

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・ジオン)	38,879	ランバ・トシ&ドズル・トシ	シャアゲルググ×2 CPU30/33 S.S 大将/大将 ALL
2	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・連邦)	35,715	スレッガー・トシ&セイラ・トシ	ガンダム×2 CPU30/36 A.S 中将/大将 ALL
3	キーボードマニア 3rdMIX	4,261,804	たこせいぢん改	カサンドラ・ピンクローズ・コズミックカウガール
4	DDRMAX	130,770,206	たこせいぢん改	トワイライトゾーン ノリノリ・WWW・BLONDE GIRL
5	式神の城(???)	2,020,859,610	KOS-㊗	安全運転中 ALL 式神超人

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1F　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	3,432,912,090	UFO	ALL 45709 クラスC
2	式神の城(光太郎)	338,137,910	UFO	4-3 5221 クラスC
3	式神の城(玄乃丈)	394,089,970	UFO	4-1 5485 クラスC
4	バーチャファイター4	6'55"80	ペンタゴンデス	パイ ALL
5	バーチャファイター4	7'00"60	AAA	ウルフ ALL

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(ふみこ)	4,729,429,420	二番の男@凶	ALL 2ミス
★	鉄拳4(コンボット)	1'38"21	こまつゆ親衛隊NTS㊢	ALL 連同付
3	鉄拳4(吉光)	1'50"20	こまつゆ親衛隊NTS㊥	ALL 連同付
★	湾岸ミッドナイト	4'41"504	ムテキ②	大黒埠頭完走
★	ストリートファイターEX2(カイリ)	3,471,900	♪き〜み〜が〜く〜〜れた〜もの〜♪VAP	ALL シャドウ114.9万 連同付 爪×3+4

グッディ21

東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	29,295,180	T^3-CYR-WIZ	ALL 残7 連付 来月がんばります
2	式神の城(玄乃丈)	4,097,161,570	うぅ〜	ALL 3ミス 残念
3	式神の城(金)	5,065,078,500	よどさん	ALL 3ミス ビット最悪
★	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,754,400	T^3-CYR-序二段	連付 ALL 1周目でNB(泣)
★	アルゴスの戦士	11,642,250	NRX-044	ALL

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	16,548,140	SYG	ALL 残2
2	斑鳩(ノーマル)	22,090,100	9WP-rei	ALL 残0
3	式神の城(玄乃丈)	3,815,766,280	IIZ	ALL 5ミス コイン47328枚
4	蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	16,266,151	なんでやねんORI-AKA	ALL B×1
5	将棋の達人	105手	ずま	ALL 自分先手 平手限定

ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15　☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ハード)	3,581,500	このゲーム誰か申請して下さい。	3面ボス前
2	プロギアの嵐(ミリタント)	87,914,690	ジジイゲーマー	2-5全滅
3	ストライカーズ1999(F-22 ラプター)	3,038,700	ラスボスびびってボム2発。KEN	ALL 初ノーミス 使用ボム×9
4	怒首領蜂(Aタイプ)	105,767,170	S.O	2-6 レーザー強化 MAXHIT388
5	ビートマニア CLUBMIX(リズミックミックス)	2,844	anaume	ALL

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ	16,548,000	JKP-RDX 寛千代	ALL JA・MA・RI チーム 渓流×2
2	ダイナマイト刑事	119,510	MFM-射紳-TLK	ALL エディ ミッション3
3	マーヴル VS カプコン 2	2,250,355,900	モロッコ小川雄一郎	ALL ケーブル、セイバートゥース、パンッタ
4	ファンタジーゾーン	32,367,800	弾が残像つきだよ㊟ AL-FLO	RD59(8周目3面) 連付
5	セクシーパロディウス	984,700	NFM-㊢㊥-毎度！	7面 マンボー

扇ケ丘レジャーセンター

石川県石川群野々市町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	斑鳩(イージー)	26,964,660	メールでの問いあわせには答えられません。	ALL ノーミス
2	斑鳩(ノーマル)	26,663,120	KTN-トレジャー万歳	ALL 2ミス
3	斑鳩(ハード)	16,348,800	幻視ぢん	5面
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle(LOUNGE)	4,120	SSSS	ALL
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HOUSE)	5,323	VIZ(ニセ)	ALL

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイセンター329　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	20,555,550	まほろさんも萌え 9WP-RYO	残×1 てきとー 連付
2	斑鳩(ノーマル)	22,308,570	9WP-サガたん萌え RYO	残×0 クリアしただけ 連付
3	ビートマニア 6thMIX(スペシャル)	3,095	FJI	駄目だこりゃ… 穴ウメ用
4	レイフォース	9,295,400	KTZ	ALL 連付
5	ソンソン	631,950	ロイヤル店長 G	甘い。

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	斑鳩(ノーマル)	27,600,200	いまきち	ALLじゃけん 残×6 4面チェーンミス
2	式神の城(玄乃丈)	4,462,074,590	hige-SADAM	ALL コイン 53522
★	ゼロガンナー2(コマンチ)	3,595,150	ひろせ(寸止め?)	2周ALL 残×2
★	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,805,000	チューリップ遊撃少女隊	ラスボス大失敗。
★	ズパパ！	16,359,800	猫JIL	ALL 連付 パーフェクト1個落とし(ジャングル3面)

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ダンスマニアックス2ndMIX アペンドJパラダイス	38,127,100	トンガ王国ありがとう NST-観光客-永遠	ALL フルコンボ
★	ビーチスパイカーズ	292.2	NST-これにて終了?-KZR	ALL
3	斑鳩(イージー)	24,395,280	NST-長野イワン@AOM㊍	ALL 連付 残×5
4	お天気ころりん(ひたすら)	152,910	G.H	
5	お天気ころりん(ストーリー)	104,160	G.H	ALL ウインド

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	21,990,790	DEBに1食おごり？	ALL 残0
2	プロギアの嵐(ミリタント)	194,043,120	R	2周ALL
★	ギガウイング2(リミ)	8京9558兆3396億7123万4690	Enabler-T.S	ALL おネタ…おネタ…
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	756,400	永久コンボsage	ALL
5	ミスタードリラーグレート(インド)	675,345	穴埋メ	ALL 2分16秒

Jam's下井草

東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2(アルカード)	3,655,100	地井。	ALL 連付
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle(SPECIAL)	7,532	通りすがりのお客様。上手なのでまた来てね	鍵盤片手プレイの人
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HEAVY)	6,275	おはる店長ちくわ゛社員一人増員された！	
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle(ALL-MIX)	6,663	おはる店長ちくわ゛少し楽な気もするが	
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HOUSE)	5,809	おはる店長ちくわ゛景品会議出てくれよ！	

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■GAME BOSS http://gameboss.net/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/
■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/

●**ゲームプラザトンガ王国（愛知県）**
どんな物語にも終わりがあり、どんな出会いにも別れがあるように、トンガ王国にも幕をおろす時がきてしまいました。皆さまに可愛がっていただき、本当に幸せなお店だったと思います。ありがとうございました。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
ヘイッ！ YO！ どうもピットインです。寒い！ 寒いっすよ！ いろんな意味で……もうすぐ『ギルティギアXX』と『ソウルキャリバーII』ですね、これでHOTになれるでしょうか？ いや絶対なれます！ なれますって！
by AOIたん（自分が寒い……）

●**GAME-COLLEGE（愛知県）**
最新スロット、続々入荷中!! 『VF4』対戦台追加しました。ネットもつながって、1プレイ50円です。ガンガンプレイしてね。

●**ビッグプレイランド（愛媛県）**
外道さん来てたなら教えて下さい。

●**ファイブオー津店（三重県）**
『スパIIX』大好評稼働中！

●**ゲームランドおにごっこ（三重県）**
ついに、『ビートマニア7th』入荷しました！ まだまだ人気の五鍵盤ですが、今回も期待しましょう！
by 担当JYO

●**遊ingポイントセオラ（滋賀県）**
最新ゲームのハイスコアは少ないですが、気合いの入ったスコアが多くてうれしいかぎりです。あと、基板をいつも貸していただいている方々、本当にありがとうございます。

●**GAME'S MILK（京都府）**
長崎の紅大将、年末はお世話になりました。華麗なる復活の日を楽しみにしています。

●**アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大阪府）**
えの木のマスター、ママさん、常連の皆さまありがとうございました。
by バッキー軍団
今月でガムガム店のスコア集計を終了させていただきます。

●**ジャスコ川西店三栄プレイランド（兵庫県）**
スコアラー大募集！

●**ミルカトル加納店（和歌山県）**
春は出会いの季節です。ついに念願の『バーチャロンフォース』紀州上陸！ しかも今月から音ゲー入荷の猛ラッシュ開始！ 受験が終わったらミルカへ行こー!!!

●**スーパーヒーロー倉吉店（鳥取県）**
当店では毎月『VF4』山陰最強決定戦を開催しています。まだ参加されていない方はぜひ!! もちろん山陰以外からの参加でも大歓迎です。みんなで盛り上がりましょう。
by らっきょ

●**ゲームスポットハロウィン（島根県）**
『VF4』まだまだ盛り上がってます。

●**えの木（高知県）**
ズバ番、RUN、おとやびっきいの御三方、もてなしできず申し訳ないです。南、まJU、ROK、爆田の各氏へ。J・T氏がザンギ未更新のまま行方不明ですが、まさかそっちに帰ってないですよね？

●**モンキーハウス本館（福岡県）**
全一を目指す気があるのならぜひモンキーハウス本館に来て下さい。

●**ゲームスポット大橋（長崎県）**
『VF4』ファンの皆さま集合して下さいませませ!! 『鉄拳4』もヨロシク!! ハイスコア随時募集中です。ホントによろしく!!
by DUO

●**ゲームプラザ白山（熊本県）**
真性スコアラー急募。

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
入試シーズンの中来店して下さった方々ありがとうございます。2月～4月にかけて『メタルスラッグ』や『ビートマニアIIDX』などの新作が入荷する予定です。常連や新しい方々、これからも当店をヨロシクお願いします。

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）**
毎週土、日曜の夜に『KOF』の研究会をやってます。（情報交換や対戦など）興味のある人はぜひ来てみて下さい。

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23　コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	26,665,440	斑鳩町民(いや、マジで)AXIOM-HY	ALL ノーミス
★	ガンバリッチ	136,929,000	なかやまっち	マリオン ALL 連付
★	ドラゴンブレイズ(クエイド)	3,770,900	SYO	ALL 残3 B8 連付
4	プロギアの嵐(ギャンブラー)	85,864,090	くりあでけた	ALL 残1 β
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	983,300	美堂 蛮 改め 彩-AYA	ALL 4おち(難易度Lv6)

ファイブオー津店
三重県津市浜三丁目15-2ディアホームズ志とも1F　☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	911,200	AYT	ALL クーラ、アンヘル、テリー、マ?ー
2	19XX(震電)	13,208,200	とよQ	ALL 残×4 残B×0 連付
3	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	19'33"00	FAKE☆STAR	上級A ALL
4	グレート魔法大作戦(ソロバン)	78,205,170	内須ボム男男爵	ALL 言い訳は見苦しいだけ
5	マジカルエラーを探せ	7,147	DAN	ALL

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,106,100	NSZ	ALL
2	エメラルディア(アドベンチャー)	3,495,923	あすたろと！	Rセレ有 ALL Lv76
3	テトリス・T.A.PLUS(マスター)	8'30"35	NSZ	m ST銀 SK銀
4	テトリス・T.A. PLUS(デス)	3'34"80	園長	m 530Lv
5	プロギアの嵐(ギャンブラー)	31,041,550	復活！F.M	2-2

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(ふみこ)	4,585,863,330	天満橋民	ふみこウマー
2	ドラムマニア5thMIX(ボーナス)	360,702,700	オサ●マ=ビソラディソ	1175 Gr62
3	プロギアの嵐(ミリタント)	189,250,920	D-I	ALL 残5
4	シャドーフォース(魁)	707,380	P-いずみ	FCM氏へコスモス2巻入手
★	ビートマニア コンプリートMIX2(HARD ANOTHER)	4,166	NAO	3,2,1最高！

ゲームランドおにごっこ
三重県松阪市日野町ベルタウン2F　☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 6thstyle(RESIDENT)	7,527	JJJJ	ALL HS3 easy
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	756,100	MTG	ALL Kチーム
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ 2	4,405,908	JYO	Aグルーヴ ALL リョウ・ダルシム・ガイル
4	ビートマニアIIDX 6thstyle(HOUSE)	5,931	JREK	ALL HS3 easy
5	式神の城(???)	3,712,656,710	STG	ALL

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS. ジオン(ジオン)	21,668	ヒビキ	ALL シャア専用ゲルググ
2	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS ジオン(チーム・ジオン)	40,347	ヒビキ&キムアツ	ALL シャア専用ゲルググ×2
★	プロギアの嵐(ミリタント)	194,115,040	トンガの皆さんに感謝 あうとろー	ALL 残6
4	ゼロガンナー2(ホーカム)	3,666,450	神麻嗣子の超脳力事件簿	ALL
5	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,270,300	戦国人	ALL

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1　205号　☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳4(三島 平八)	1'32"33	福里氏に捧げる！	ALL 同付
2	鉄拳4(風間 仁)	1'15"66	MINA35点	ALL 同付
3	ビートマニア 6thMIX(エキスパートプラス)	9,139	ネオうんこコンビ	ALL 2人同時プレイ
4	ビートマニア 6thMIX(S&T)	3,407	うさ耳アーチャー	ALL ヒマつぶし
5	ファンタジーゾーン	24,250,200	スンドメケーエヌとどかな～い！	6-3 連付

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ファイターズヒストリー(マーストリウス)	1,275,300	GYO	ALL 連必付
★	ライデンファイターズ(雷電Mk-II)	53,102,290	来店記念 ALZ-S・N	ALL 連付
3	斑鳩(イージー)	20,173,210	ISW	ALL 残×4
4	クイズ&ドラゴンズ	2,044,400	8823	ALL 忍者
5	沙羅曼蛇	10,000,000+α	·N·F ·J·O	14-5で達成 13-5で達成

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4	5'24"61	アイス☆ココア	ラウ
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	705,700	AOI	テリー、アンディー、ジョー、ブルーマリー
3	斑鳩(ノーマル)	8,436,320	TRE	
4	式神の城(光太郎)	4,200,026,380	MTK	ALL CLASS SS
5	Laキーボードュ	657,000	ふっかつあべ	

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10　ステーションプラザ3F　☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	20,593,340	クキュー	ALL
2	テトリス・T.A. PLUS	7'56"88	CAA	ALL S9
3	テトリス・T.A. PLUS	10'15"68	amo	ALL S6
4	バーチャファイター4	4'57"16	鉄人衣笠打倒	ALL ジェフリー
★	ビートマニアIIDX 3rdstyle(SOUL)	4,098	あと2点…電脳雑技団YMG-©	ランダム HS

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	21,592,000	クリア記念	ALL 残0
2	斑鳩(イージー)	22,184,570	これから、これから	ALL 残2 連付
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	710,100	SGO 刷人まだー？卒論終了!!	ネスツ K9999 チーム
4	ぷよぷよ通	962,586	NBR	ALL BLOCK1036
5	ダブルドラゴン	91,370	穴ウメMIY	ALL

GAME-COLLEGE
愛知県長久手町山野田628　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	10,761,770	SHT	サボってました。ST4 前半まで
2	レイクライシス(WR-02R)	12,269,800	ROM	
3	ポップンミュージック7(ノーマル・チャレンジ合同)	300,000	A98!	チャレンジモード
4	ルパン三世 THE SHOOTING	1,125,560	SCR	ワルサーP38 サイコー
5	三国戦紀2	84,299,300	とろょ	関羽

星狩物語岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047　☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワースマッシュ2(シングル)	7,487,400	O.U	女子シングル
2	斑鳩(イージー)	13,147,020	ELI	ALL
★	ザ・警察官2	8'36"200	LCB	刑事 神戸スタート 星三つ
4	ビートマニアIIDX 6thstyle(HEAVY)	6,821	LCB	
5	ビートマニアIIDX 6thstyle(ALL-MIX)	6,879	LCB	

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	17,022,600	IJU	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,201,800	SKF	ALL
3	鉄拳4(風間 仁)	1'52"98	TNF	ALL
4	鉄拳4(ファラン)	2'29"68	TNF	ALL
5	アクロバットミッション	605,700	そうか。	ALL 連付

ビックプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(金)	4,944,547,910	外道さん？	ALL
2	ライデンファイターズ(バイパー)	48,036,310	MRD	ALL 1ミス ちょっとかすった
3	レインボーアイランド	9,999,990	ひまつぶしYUK	ALL ノーマルカンスト
4	アウトフォクシーズ	10,605,000	オールドゲーム祭り	ALLしただけ EVE
5	鉄拳4(ポール)	2'07"73	RYU	ALL

ゲー事典
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/　■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/　■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/　■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■GAME'S WILL http://www.gameswill.co.jp/

ゲームプラザ ショールーム

熊本県熊本市黒髪5丁目4-62 ☎096-343-983

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	11,793,690	BOSSで〜す！	5面
2	ストライカーズ1999(F-4 ファントムⅡ)	1,410,300	江霧王怒っと混む	2-4 全面アドリブ
3	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	100,589,550	デボン・シャイアー	ALL
4	Gダライアス(オミクロン)	44,427,660	INOBA-LOVe エイプリルカーチス	ALL
5	エスプレイド(美作 いろり)	32,598,300	ビット研究中(小夜)	ALL 1P側 4/5 うちこみなし

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター(DINO-246)	60,395,870	.Z.	ALL 連同付
2	ブレイジングスター(ウィンディナ)	64,303,770	ハッツミー	ALL 連同付
★	パカパカパッション	1,351,520	KOOL-HIE	ALL 3ミス
4	斑鳩(ノーマル)	20,927,500	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL
★	ストリートファイターZERO3(サガット)	5,547,400	G.M.C.T・H	ALL 連同付

ジャスコ川西店プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プレヒストリックアイル2 原始島	56,513,700	ラスボス	ALL 2号機
2	エスプレイド(J-B 5th)	34,685,970	A	ALL 残×6/6 B50% 円398
3	パカパカパッション スペシャル	2,379,730	M♪	ALL 92-96-94
4	ストライダー飛竜2	17,234,300	T.D久保田	ALL 連付 SS×5
5	ティンクルスター スプライツ	3,271,181	M.Iくん	ティンカーリンカー ALL MAX52Hits 残×0

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(小夜)	4,317,007,300	WSM-出雲良子の許嫁	ALL 7ミス
2	ズババ！	13,981,600	EXR	ALL
3	ポップンミュージック7(ノーマル・チャレンジ合同)	300,000	EFG 忍をジュンとさせる会	ALL
4	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS.ジオン(連邦)	21,888	ナカサン	ALL 1機落ち
★	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS.ジオン(チーム・連邦)	42,046	ナカサン シマリョウ	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	DDRMAX(ヘビー)	391,729,307	KAJI@DHA	ALL
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle(RESIDENT)	7,439	GIN	ALL
3	ミスタードリラー グレート(アメリカ)	1,134,200	WIT	ALL
4	コラムス'97	9,999	ハチミツボーイ	Level561
5	ティンクルスター スプライツ	2,861,653	SSS	メヴィウス ALL 45Hits

ゲームストリート ミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 6thstyle(SPECIAL)	8,192	ABB	
★	ビートマニアⅡDX 6thstyle(RESIDENT)	7,726	ABB	
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HOUSE)	6,108	ABB	
4	斑鳩(ノーマル)	15,215,660	ARL@R53	チャプター4
5	ポップンミュージック7(クラシックコース)	332,774	MST@きむちゃんLOVE!	

プレイシティ 中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ペガサスビル1F ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS.ジオン(連邦)	19,903	キンケドゥ・ナウ 2万点まであと百点！	ガンダム 1cALL 撃墜MS数50機 (限りなくGM調義だと思われ)
★	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS.ジオン(連邦)	22,557	キリア・マハ中尉	ガンダム×2 ALL
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HOUSE)	5,745	SAW-RYU	
4	ビートマニアⅡDX 6thstyle(RESIDENT)	7,371	SAW-RYU	
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle(SPECIAL)	7,287	TRIQ	

友遊ランド

福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thstyle(HAPPY)	6,081	ドキドキ姫しゃん	ALL
2	ビートマニアⅡDX 4thstyle(EURO)	6,091	ワクワク姫しゃん	ALL
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(RESIDENT)	7,717	超KOOL!	ALL
4	どきどきアイドルスターシーカー(どきどきアイドルモード)	13,794,820	JOKER	ALL
5	どきどきアイドルスターシーカー(スターシーカーモード)	22,236,210	JOKER	ALL

スーパーヒーロー倉吉店

鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作 いろり)	35,135,060	WSM-出雲良子の許嫁(妥協)	ALL 残×4
2	怒首領蜂(Cタイプ)	275,166,510	ARL-H.M	ショット強化 ALL 残0
3	Laキーボードュ	538,500	ゆう	Ave4.0
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	742,600	K.I	京、紅丸、大門、真吾
5	ビートマニアⅡDX 6thstyle(SPECIAL)	7,433	1201	

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	13,210,180	ESP-TAU	ALL Cボタン有
2	斑鳩(ノーマル)	10,919,520	ESP-TAU	St4 Cボタン有
3	斑鳩(ノーマル)	9,534,290	MGD-T.T	St4 Cボタン有
4	斑鳩(ノーマル)	7,714,810	S.O	St4 Cボタン有
5	斑鳩(ノーマル)	5,587,420	DEF	St3 Cボタン有

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	590,600	Mr-Y・F	ALL
2	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL
3	ギルティギア ゼクス(闇慈)	47,256,800	Mr-SEK	ALL
4	続・お手並み拝見	1C-ALL	Mr-JF6	3Pマージャン ALL-1C 9ボール ALL-1C
5	式神の城(小夜)	4,081,713,640	Mr-RAY	ALL

ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 6thstyle(HOUSE)	5,271	名無しさん	HS3
2	ビートマニアⅡDX 6thstyle(RESIDENT)	6,593	名無しさん	HS3
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(SPECIAL)	6,555	名無しさん	HS3
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	760,000	ゆーいち	テリー、アンディ、ジョー、マリー ALL
5	太鼓の達人2(むずかしいコース)	1,153,200	いちご味	ALL

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダイナミックゴルフ	-21	NHK	KYOKO 13番±0 (1,2,4,11番)-2
2	鉄拳4(三島 一八)	3'20"25	K	
3	斑鳩(ノーマル)	7,948,770	NWA	St4
4	斑鳩(イージー)	9,067,690	T	St5
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS.ジオン(連邦)	16,170	ホワイトデビル	ガンダム

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1〜3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダムDX 連邦 VS.ジオン(チーム・連邦)	29,489	K・N&K・K	ALL
2	鉄拳4(スティーブ)	2'47"93	CCB	ALL
3	鉄拳4(ポール)	3'21"31	JUN	ALL
4	鉄拳4(クリスティ)	4'10"73	JUN	ALL
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	1704.001	ELF	Cグルーヴ チュンリー A.L ベガ・ゴウキ出現

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	23,628,540	理想 試練 信念 現実 輪姦 HAM	ALL 残6
2	斑鳩(ノーマル)	21,748,010	柾木上等兵	ALL 残1
3	ビートマニアⅡDX 6thstyle(LOUNGE)	4,542	B-UG	ALL ランダム HS3
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ホンフゥ)	2,077,200	まだ甘い さきお	ALL 同付 ホーリー 6-15-4 デバッグ無し
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(山崎)	2,005,800	ぜんぜん甘い おとこ汁	ALL 連同付 9-5-9 デバッグ無し

■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承下さい。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承下さい。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号 03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記下さい。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.COM
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



ゲー事典
■ミルカトル加納店 http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm ■友遊ランド http://homepage2.nifty.com/youyouland/ ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/
■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/ ■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

HI-SCORE MEETING ROOM

毎月多くのプレイヤーがしのぎを削っている「ハイスコア全国集計」。本コーナーは長いハイスコア争いの歴史を振り返り、今後のハイスコア集計のあり方を考え、より楽しめるコーナーにすることを主目的としている。

今回は「☆（星）集計」というものがどういったものであったかを説明しよう。

ハイスコア会議室 第1回 議題：ハイスコア集計と☆の微妙な関係

熱き☆争いの時代

ゲームの遊び方の一つであり、時には思い入れの形であったりするハイスコア。その頂点、限られた者しか掴むことができない栄光の証しが「全国1位」の称号だ。

かつて小誌の前身「ゲーメスト」のハイスコア集計コーナー「君こそゲーメスト！」ではこの「全国1位」のスコアを1回獲得するごとに、そのスコアが達成された店舗に☆（星）という勲章を与え、1年間で最も多く☆を獲得した店舗を表彰していた。

その当時はハイスコア店舗同士が少しでも上位に順位を上げるべく、お互いをライバル視して毎月激しいバトルを繰り広げていたのだ。

たとえばライバル店の得意な主要☆獲得ゲームタイトルが分かればあえてそのゲームをやり込み、つぶしにかかるような、敵対心むき出しの行為は日常茶飯事であった。

ハイスコア集計店には強者プレイヤーが集い、全国規模での厳しい争いを勝ち抜くために切磋琢磨し、締め切り前の強豪店には張りつめた空気が漂っていたと思う。

また、マイペースでハイスコアを狙っていたプレイヤーも、店舗対抗戦が盛り上がってくると☆を獲得することを意識しはじめ、短期間で集中してゲームをやり込み始めることも多かった。

さらに一般的にあまり人気が出なかったタイトルでも、☆争いの副産物としてスコア争いが活性化、競争相手が少ないマイナーなタイトルにも、隠れたおもしろさや奥の深さが発見され、盛り上がるということも多かったのだ。



写真は第8回ゲーメスト大賞の授賞式の模様。その年の☆獲得数上位3店が表彰された。

順位	店名	本年度	累計数
1	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	78	121
2	GEME's WILL（京都）	71	191
3	プレイシティNASA杉本町	62	239
4	ハイテクセガ高崎店（群馬）	52	297
5	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）	37	342
6	プレイランドスカイシアター（埼玉）	36	197
6	タイトーイン002スタジアム（大阪）	36	253
8	ゲームコーナーフジ（東京）	34	69
9	アイリン夢空間（岐阜）	33	65
10	荏原ゲームコーナー（東京）	32	373
11	タウンスポットプレイラント（大阪）	31	122

「君こそゲーメスト！」集計店別☆獲得数

93年～94年に集計された、☆獲得数ランキング。一年を通して☆をめぐった熱いハイスコア争いが展開された。

関東主導時代の終焉

ハイスコア集計の初期（80年代前半）メジャータイトルの全国1位といえば、ほとんど関東近郊のプレイヤーが独占していた。これはゲームの入荷時期や情報の入手具合などに圧倒的な差があったことがその理由だろう。しかし☆争いの始まりは長年続いていた関東圏の1位＝全国一位という構図が変化していく始まりでもあった。

現在では少なくなったが、当時は地方で高いスコア＝ウソスコアと決めつけられるといった風潮があり（当時実際にウソスコアも多かった実情もある）、地方の集計店が軽んじられていた時代だった。

しかし、93年にスタートした店舗間の☆争いで、1位に輝いたのは大阪のタイトーイン002スタジアム、そして94年は石川県の扇ヶ丘レジャーセンター、95年は京都府のGAME's WiLLと続き、96年は福岡のモンキーハウス本館、97年、98年は岐阜のアイリン夢空間の2連覇という結果。地方の集計店が中央と互角以上に渡り合い、結果を出した。これらの店舗が勝利をつかみ取るまでの道のりは、察するにあまりある険しいものだったはずだ。

過去の☆争いは毎年本当に熱かったし、その勝者をはじめとする参加したすべてのプレイヤーに対しては賞賛の言葉しか出てこない。今思い返しても、相当な盛り上がっていたことは間違いない。

ただ、ご存じの通り現在小誌「ハイスコア全国集計」では、☆数で競う形態を取っていない。この辺りの原因や理由は次回の当コーナーでゆっくりと語らせてもらう予定だ。

ご意見募集中！

ハイスコア全国集計のコーナーでは、広くみんなの意見やリクエストを募集していくぞ。今後の紙面構成の参考にさせてもらいたいので、どんな些細な事でもいいから、気になった事をどんどん当コーナーまで寄せてほしい。

内容はハイスコアに関することであれば何でもオーケー。

例えば……

- ●ハイスコアクローズアップで○○というゲームを取り上げてほしい！
- ●スコアラー○○氏のインタビューを読んでみたい！
- ●うちの集計店を取材して！
- ●全一取ったぜ！ そんな俺のプレイをビデオに納めて！
- ●俺を誌面に出してくれ！
- ●「☆集計」に関する、俺の意見を聞いてくれ！

とにかく、いろいろな意見を集め、ハイスコア全国集計を読んでくれているみんなが楽しめるような誌面作りをしていきたいのだ。

みんなのご意見・ご要望を待っているぞ！

ハイスコアへのご意見大募集！

●ハイスコア全国主計では皆さんのご意見・ご要望を募集しています。書式は自由、本誌付属のアンケートハガキ、官製ハガキ、FAX、e-mailいずれでも結構です。どしどし意見をお寄せ下さい。

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル 株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 ハイスコア係まで
e-mail <hi_score@arcadiamagazine.com>

RULES 最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈1月21日以降（2月17日（日）締切分）から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**ビートマニア7thMIX**……エキスパートモードのコース別【ボーカル、テクノ、パワー、スピード、セレクション】の計5部門で集計しています。

●**上海～三國牌闘儀～**……【上海改・崑崙、段位認定モード】の2部門で集計しています。

●**ポップンミュージック7**……エキスパートモードの部門別【アニメ、ポップス、インスト、セレクション、テクノ、アジア、乙女、男】の8部門で集計しています。

※【ノーマル、チャレンジ合同】部門は限界点達成のため集計を終了。コース別集計などは行ないません。

●**斑鳩**……通常ゲーム（全五面）の【難易度イージー、難易度ノーマル、難易度ハード】以上、3部門で集計しています。

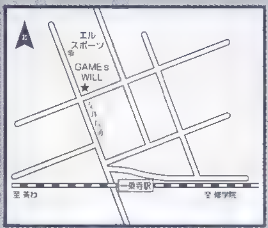
●**シャカっとタンバリン！超POWER UPチュッ!!**……【ハード、裏ハード、マラソン】の3部門で集

ハイスコア店舗クローズアップ

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

GAME's WiLL

■住所　京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1
■TEL　075-711-1435
■URL　http://www.gameswill.co.jp

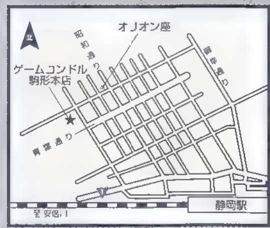


ハイスコアラー募集中！　スコアアタックをやってみようと思う方、当店で頑張ってみませんか？　やる気のある方、遠慮なくプレイしに来て下さい。また、スコアラー以外の方も、ぜひお気軽に遊びに来て下さい。スタッフ及び常連一同、お待ちしております。

●アクセス方法
叡山電車一乗寺駅より徒歩2分

ゲームコンドル 駒形本店

■住所　千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビル地下1階
■TEL　047-376-9764
■URL　http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997

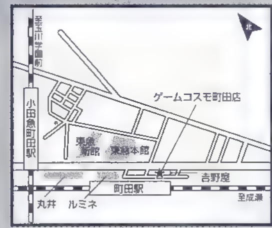


シューティングゲームの品揃えに自信あり！　というほどでもありませんが、新作から旧作まで幅広いラインナップでスコアラーの皆さまをお待ちしています。もちろん対戦格闘からアクションまで各種とりそろえております。基本的に1プレイ50円がモットーです。皆さまぜひ！

●アクセス方法
JR静岡駅北口より 徒歩15分

ゲームコスモ町田店

■住所　東京都町田市原町田4-2-15
■TEL　042-720-8891
■URL　http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm

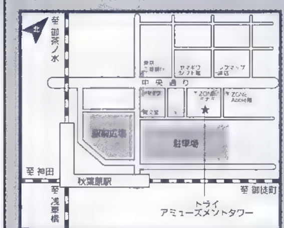


当店はハイスコア店ですが今はそれ以上にガンダムの対戦が大盛況。休日は10人以上になり、閉店後もガンダム談義になることも。「町田近辺の強豪が集まっているますので、対戦するならコスモで」（by イトキン軍団）日夜研究され、レベルも高いので都内の人もぜひ来てみて下さい。

●アクセス方法
JR町田駅より徒歩3分、小田急町田駅より徒歩5分

トライアミューズメントタワー

■住所　東京都千代田区外神田4-3-10
■TEL　03-5295-2345
■URL　http://www.try-inc.co.jp/tower/index.html

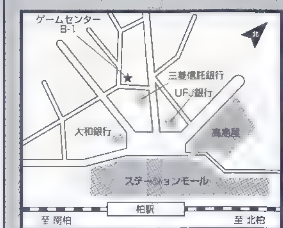


ビルの7階を占める当店ではレトロゲームから最新ゲームまで取りそろえており、また皆さんのリクエストも受け付けております。もし心残りのあるゲーム、想いでのゲームがありましたらぜひ一度お立ち寄り下さい。懐かしいゲームに再会、さらなるハイスコアアタックも可能です。

●アクセス方法
JR秋葉原駅より徒歩5分、銀座線末広町より徒歩5分

ゲームセンターB-1

■住所　千葉県柏市旭町1-1-16 地下1階
■TEL　04-7144-5597
■URL　---

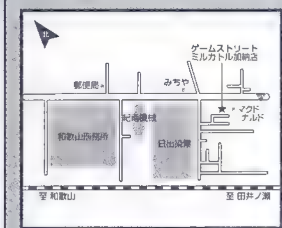


よりマニアックな店作りを目指す当店は、スコアラーの為に連射装置を用意してお待ちしております。第2第4火曜日夜8時からはSTGフリープレイなども行なっているのでぜひお越し下さい。対戦ゲームも盛り上がっていますので腕に覚えのある方は遠征などいかがでしょうか。

●アクセス方法
JR常磐線柏駅西口より徒歩2分

ゲームストリート ミルカトル加納店

■住所　和歌山県和歌山市加納319-1
■TEL　073-476-3033
■URL　http://www.rock.sannet.ne.jp/kuroko/kanou.htm



『IIDX』『ポップン』各2台、『バーチャロンフォース』『VF4』対戦4台、『ガンダムDX』6台、多数のレゲーを看板に盛り上がり、常時2台のビデオ録画台や自作のダライアス3画面版も大好評いただいています。和歌山インターに近いため、遠征も盛んです。集まれ！ゲーマー！

●アクセス方法
JR紀伊中ノ島駅より徒歩30分

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア
募集
集計店

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送り下さい。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承下さい。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

（アルカディア5月号掲載）は
3月17日(日)
までに出されたスコアで、
3月20日(水)
当日消印まで有効です。

計しています。

●**ビートマニアIIDX 6th style**……エキスパートコースの【ラウンジ、ビビット、レイヴ、トランス、ヘヴィ、オールミックス】の六部門に【ハウス、レジデント、スペシャル】を加えた、計9部門で集計します。

●**湾岸ミッドナイト**……【シナリオモード】の一部門と、タイムアタックモードのコース別【C1内回り、C1外回り、新環状右回り、新環状左回り、横羽線上り、横羽線下り、湾岸線上り、湾岸線下り】の8部門を合わせた、計9部門で集計します。

■**キャラ別、部門別を行なわず1部門で集計しているタイトル**

●**ザ・警察官2 全国大追跡スペシャル**……【クリアタイム】の1部門で集計します。キャラクター別集計は行ないません。

●**バーチャファイター4**
キャラクター別では集計していません。※注意：2002年1月30日から、バージョンC以降のみを集計対象としています。

●**中国龍プリティチャンス**……【ノーマル】の1部門で集計します。

●**雀牌パズル 長江**……【実践（精進）モード】の1部門で集計します。

●**La・キーボードュ**

アルカディア

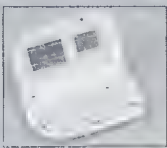
読者プレゼント

セガ未来研究開発部様ご提供



未来研さんからはシャカタンオリシナル自転車を、これに乗ればきっとノリノリ!!

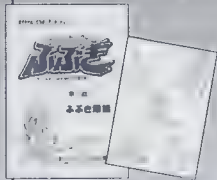
4 シャカっとタンバリン！ オリジナル自転車　1名様



デジカメにもなる携帯メール端末だ。これでシャカタン仲間とのネットワークが強化できるね。

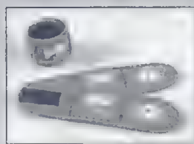
5 シャカっとタンバリン！ オリジナルメール端末　1名様

バンダイビジュアル様ご提供



ふぶき声優陣のサイン入り台本を1名様にプレゼント!! こんな機会はそうそうないぞ！

2 アケードゲーマーふぶき 声優陣サイン入り台本　1名様



ふぶきのオリジナルリストバンドを3名様に。ゲームが上手くなるかも!?

3 リストバンド&プリクラシール　3名様

コナミマーケティング様ご提供

1 モンスターゲートⅡ フラッグ&ピンバッジ　1名様

どこよりも速くモンスターゲートⅡグッズを君の元へ！　当たった人は1日3回コナミさんに感謝しよう。



SEGA-AM2様ご提供



9 プレイステーション2ソフト バーチャファイター4　1名様

みんなはもう買ったかな？　買い逃してしまった君のためにSEGA-AM2さんから提供してもらった「VF4」をガイ～ン！　とプレゼントだ

ブルース・リーが君の元へやってくる。考えるな、感じるんだ。



8 ブルース・リー アクションキーホルダーセット　3名様

7 ルパン三世プライズセット　3名様

ルパン三世のプライズセット。部屋に飾れば賑やかになりそうだね。



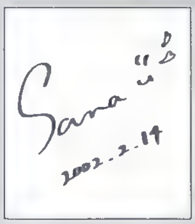
バンプレスト様ご提供



ガンダムキャラがいっぱいだ。ファンには堪らないね。

6 機動戦士ガンダム プライズセット　3名様

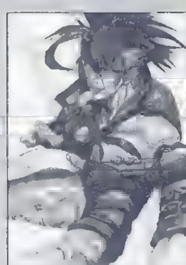
コナミミュージック様ご提供



12 sanaサイン色紙　3名様

ポップンな関係に登場してくれたsanaさんのサイン色紙を3名様に大プレゼント。ファンならずとも応募するしかないぞ！

サミー様ご提供



11 GGXX AOUプロモーションビデオ　10名様

AOU EXPOで放映された『ギルティギア XX』のプロモーションビデオを10名様にプレゼントします。ショーに行けなかった人もこれで万事オッケーだね！

※この画像はイメージです

彩京様ご提供

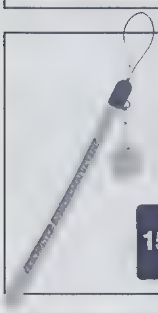


10 G-taste 麻雀ポスター　10名様

今回、脱衣門で紹介した「G-taste麻雀」のポスターを10名様にプレゼントします。どの娘もとってもフェティシズムをそそられること間違いなし！

※この画像はイメージです。

カプコン様ご提供



カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2のオリジナルストラップを5名様にプレゼント。どこに付けるか、何を付けるかは君次第!!

15 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 オリジナルストラップ　5名様

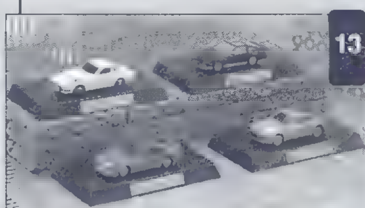
セガ・ロッソ様ご提供

14 頭文字DArcade Stage ステッカー　3名様



頭文字Dのロゴが格好いいステッカー。これで君も峠の走り屋?

セガ様ご提供

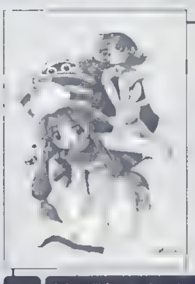


13 日産フェアレディZ モデルコレクション　3名様

漢のあこがれフェアレディZ!!　Z好きには堪らないセットになっているぞ。これを手に入れずして、Z乗りを名乗るべからず、だ！

締　切
3月18日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて書ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承下さい。



今回は「クレオパトラフォーチュンプラス」のパトラ子ちゃんポスターを折り目無しでお届けしよう

19 折り目無しポスター　10名様

編集部提供

17 ゲームボーイアドバンス　4名様

もうみんな持ってる？　まだの人はこの機会にどうよ?

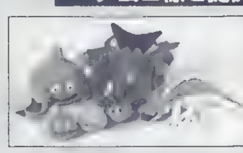




そろそろゲームのリリース状況が見えてきたので、欲しい人も多いのでは?

18 ニンテンドー ゲームキューブ　1名様

ナムコ様ご提供



とっても良くできててかわいいドラクエぬいぐるみセット。特にスライムは必見！こちらを1名様にプレゼント

16 ドラゴンクエスト ぬいぐるみセット　1名様

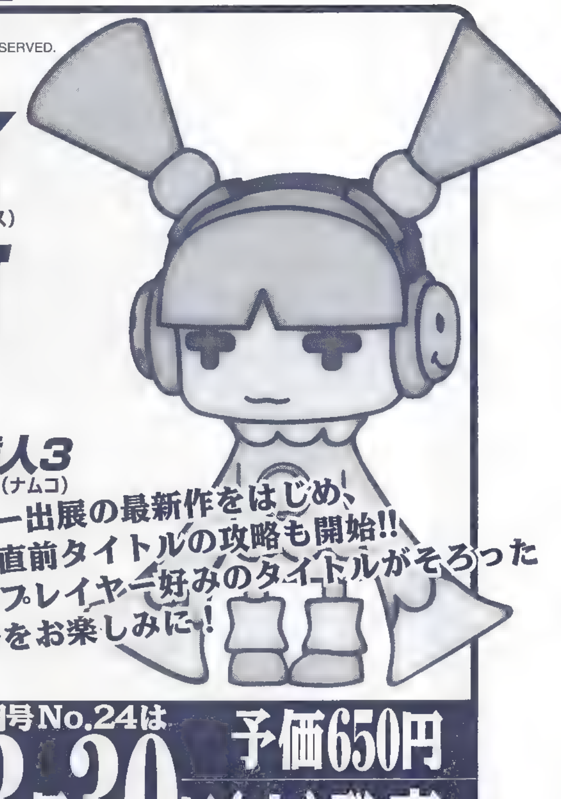
何でもいいからくれッ!!

希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入して下さい。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

B2ポスター付き



イラスト：テクニクビート

ギルティギア XX（イグゼクス）
（アークシステムワークス・サミー/サミーアミューズメントサービス）

ソウルキャリバーII
（ナムコ）

モンスターゲートII（コナミ）　**ドッグステーション**（コナミ）

パニクルパネクル（ナムコ）　**魔斬-MAZAN-**（ナムコ）　**太鼓の達人3**（ナムコ）

ナイス☆ツッコミ（ナムコ）　**エイリアンスナイパー**（ナムコ）

テクニクビート（アリカ/ナムコ）　**怒首領蜂大往生**（ケイブ）

エックストライアルレーシング（コナミ）

ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス（ヒットメーカー/セガ）

ショー出展の最新作をはじめ、発売直前タイトルの攻略も開始!! 通なプレイヤー好みのタイトルがそろった次号をお楽しみに！

攻略　バーチャファイター4（SEGA-AM2/セガ）／湾岸ミッドナイト（ナムコ）／斑鳩（トレジャー）／メタルスラッグ4（メガ）／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001（イオリス/プレイモア）／頭文字D Arcade Stage（セガ・ロッソ/セガ）／電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー/セガ）／鉄拳4（ナムコ）.etc

次号5月号No.24は
3月30日(土)発売
予価650円

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4「バチャっ子インフィニティ」
vf4@arcadiamagazine.com

■機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」
sicklearm@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPされる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送って下さい。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載して下さい。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「CGイラスト投稿の注意」を参照して下さい。

☆CGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ二階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cmx5cmぐらい）。

☆データ保存について

セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がお薦めです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先

E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付して下さい。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※5月号（NO.24　3月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

6月号（No.25　4/28発売号）への投稿締め切りは……
3月19日(火)消印有効

7月号（No.26　5/30発売号）への投稿締め切りは……
4月19日(金)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「私のゲーセンご近所物語」

●ゲーセンの近所に住みたいという欲求よりも、極端だが「自分ちがゲーセンなら手っ取り早いのに」と思っていたことの方が長いですな。中学の時に、友人ち（のガレージ）がゲーセンでした。マジで。現在は法制度上無理でしょう。なんかもっと気軽にゲーセンを開業できればと思ったりもします。（猿渡）

●神保町は素晴らしい立地だ。暗黒ビルのG-Modelでまったりとキンドラをプレイ。近所のミッキーでハメられて連コイン。歩いていけるトライでレゲー、基板屋でパーツの調達。ロケテストも15分程度で新宿、渋谷に出られるので、どのゲーセンにも気楽に行けた。帰りに食うラーメンもうまかった。え、今？　ん～微妙。（霜竜）

●○恵社時代、「ちょっと」のつもりで出社途中に「ミッキー」へ……。もともと出社が遅いもんだから、ちょっとエキサイトしているうちに腹が減ってきて、ついでだからと「キッチンジロー」で食事。満ち足りた気持ちでなぜか「ミッキー」へ再度突入。気付くと終電の時間に。そのまま家に帰りました。（杉田）

●小学生でも気楽に入れる50円ゲーセンには、頑張ってほしいですね。明るくて広くて清潔であれば、なお良し。そういうゲーセンが近所にあって気楽に通えたからこそ、自分はこういう職に就けたんでしょうね。後は「スタブレ新作完全版」とか、ナムコの良質なゲームがあれば……って、またこのネタか。（マッスル北裏）

●物心付いたころ東京に出てきて、住んだのが新宿の隣。歩いてスポット21や西スポに行けるという恵まれた環境の下で、思いっ切りゲムッ子に育ちました。中学生の分際で（風営法施行以前の）24Hゲーセンで一晩中遊んだり、サボり過ぎで部活を二度クビになったり、いい想い出がいっぱいどす。（イッキュー@霞ヶ浦）

●最近は「VF4」ばっかりやってますが、鉄拳大好きッコの自分にとって、会社から割と近いところに三茶UFOがあるってのは、恵まれた環境なのかも。家の近所は……昔はいいゲーセンがあったんだけどつぶれちまいました。設置されているゲームが全部ベリーハード設定じゃあ、そりゃね。（マジン@大宮鉄拳会）

●腐るほど時間があって、片道40分かかるゲーセンにも週2回のペースで通っていたはるか昔。会社から徒歩1分の場所にイケてるゲーセンがあって、毎日のように寄っていたちょっと昔。そのどちらもない今、ゲーセン熱を燃やし続けるには自転車を買うしかない！　自転車さえあれば明大前だってご近所物語さ！（JK）

●近所に住むとかケチくさいこと言ってないで、ゲーセンを作っちゃえばいいんじゃないですか？　と、無責任な発言をしてみる今日このごろですが、僕はとりあえず取材でいろいろ食べられて幸せでした。今度はお寿司やさんに取材に行きたいので、築地のゲームセンターに……。（当初の目的を見失うぴで）

●東京都内で引っ越すこと4回。最も家から近くにあったゲーセンは、古い汎用筐体が6台だけの看板もない小さなゲーセン（名前も覚えてない）。新作皆無で、しかもゲーセンという気分じゃない時でも私は通った……。なぜかって？　隣がコインランドリーだったんだよ。暇なんだよね、あの時間って。（K）

●引っ越しをするときに、ゲセっ子な自分は、当然物件近くのゲーセンをチェックしてました。しかし、今住んでいる近所にゲーセンは皆無。なぜゲーセンの近所に住まなかったのかって？　それは、好きなモノとの距離は近過ぎず、遠過ぎずが一番ヘイワでシアワセだと気付いたからですわ。（バイクで10分　&ぅ）

●近所にゲーセンがある環境に身を置いたことがなかったけど、昨年引っ越した町でついに複数のゲーセンを確認！　うれしいんだけど、行く暇がないのね……。VF.NETの普及したこのごろは、ほどよい対戦相手を求めて新宿で「VF4」ってパターンばかりだしね。（ご近所ゲーセンも重要だと思うまこ～べる）

●新○社時代、「ちょっと」のつもりで昼休みに「G-MODEL」へ……。もともと出社がほかの社員より早いもんだから、とちょっと自分に言い訳しつつエキサイト。そのうち時間を忘れてゲームに没頭。満ち足りた気持ちで机に戻ると「○○さんから電話がありました」のメモがいっぱい。今だから懺悔します。（oja）

●ゲーセンの近くに住みたかったといえば、やっぱり新宿チルコポルトを出さないわけにはいかないでしょう。ビーマニ系が激ラブ人には居心地よかったですからねー、今でもあったら近くに住みたいです。毎日ビーマニやりまくりで踊りまくり！　ああ……新チルよ永遠に。（最近頭髪を緑化運動中つかっち）

●今住んでいるところは近所にゲーセンの無いところなので、ぶっちゃけゲーセンが近所にあるならどこでもいいかも。しかし、編集部に拘束される日が多いことを考えると、むしろ会社の近くにゲーセンがある方がベターなのかもしれない。それはそれで空しい話ですが。（できれば西スポの近くに住みたい黒鉄）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　箱田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嚢裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／ウルフィーの人／HIL／MVP／OYZ／かっちん／吉まっちょ／キャサ夫／Q／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／C・LAN／SHO／Joe／庄司卓／ずるずる／蒼之字元帥／鎗神龍彦／田渕健康／垂れ乳巌竜／ちゃっきー／TZW-ART?／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／パチ／ハメコ。／福田柵太郎／ブンブン丸／ボスチキン／三重県の山本さん／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ＋表紙デザイン＆Graphics　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　池袋GIGO／株式会社トライ／渋谷GIGO／G-FRONT／藤原城調／プラネットギオ／Mak Japan
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　TONKO（株式会社プレイモア）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／騎崎サブゼロ／閃屋／甲壱／塩原パテオ／G=ヒコロウ／なりたゆみ／ファルコン／ポポしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／李宏樹／粟沢秀樹／田岡雨子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 4月号 [No.023]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.023

第3巻 第4号 通巻第23号　平成14年4月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-04

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は218ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書き下さい。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使い下さい。なお、切手は不要です。

【アルカディア 4月号[No.23]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～82の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。※以下の1～82の番号の中から選んでください。

1 表紙:メタルスラッグ4
2 怒首領蜂大往生
3 有名ゲーセンご近所物語
4 メタルスラッグ4
5 ギルティギア イグゼクス
6 GGXX アソシエイション イグゼクス
7 ドッグステーション
8 パニクルパネクル
9 麻雀格闘倶楽部
10 マーシャルビート
11 ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
12 ルパン三世 THE TYPING
13 ライジンピンポン
14 ムサぴぃのチョコマーカー
15 熱チュープロ野球2002
16 ソウルサーファー
17 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
18 頭文字D アーケードステージ
19 テクニクビート
20 ブランニューアップデイツ
21 ゲームセンターマップ
22 アルカディアデータベース
23 魂を籠める者:ナムコ
24 斑鳩
25 湾岸ミッドナイト
26 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001
27 KOFッ子キングダム
28 ザ キング オブ ルート66
29 バーチャファイター4
30 バチャっ子インフィニティ
31 電脳戦機バーチャロン フォース
32 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX
33 鉄拳4
34 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2 ミリオネアファイティング2001
35 ジャンク新聞
36 ロングランゲームズ ブースター
37 スーパーストリートファイターⅡX
38 レゲー奥の細道
39 新・STEP UP☆列伝 健太's バーチャフルライフ
40 レインソフトの野望
41 アーケーダー・ネオ
42 ハードウェアミュージアム
43 全国ゲーセンイベント準備会
44 ジョイスティックトゥルーパーズ
45 筐体百景
46 「式神の城」スコアトライアル特別企画 使役者集いし闇夜の宴～式神マスター座談会～
47 式神の城
48 式神タブロイド
49 ことばのぱずる 文字ぴったん
50 ポップンミュージック7
51 ビートマニア7thMIX
52 モンスターゲート
53 モンスターゲートⅡ
54 金剛脱衣門:麻雀G-taste
55 バーチャアスリート
56 シャカっとタンバリン! 超PowerUPチュッ!
57 ダービーオーナーズクラブⅡ
58 ふぶきがんばる
59 目指せ！　ゲームクリエイター2002
60 プライズワンダーランド
61 メダル「始めてみよう」物語
62 ポップンな関係
63 飛び出せ！ゲル・ドルバ
64 コスプレ・プレイスタイル
65 立体貴族
66 アルカディア フロンティアーズ
67 愛のゲーバロ館へようこそ
68 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
69 設定資料集:クレオパトラ フォーチュン プラス
70 そんなんアリカ
71 ニューストランスミッター
72 デジタル・ディスク・アーカイヴ
73 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
74 猛者通信ぼペソ
75 アルカデ チャット倶楽部
76 パンドラキャラット改
77 アルカディアクーポン
78 ハイスコア全国集計
79 プレゼント
80 次号予告・募集記事
81 エディトリアルデパートメントガジェット
82 ポスター:クレオパトラ フォーチュン プラス

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア3月号におきまして、以下の誤りがありました。

●187ページ「パンドラキャラット改」の記事でカイエダヒロシさんのホームページアドレスが間違っておりました。正しくは「http://www.asahi-net.or.jp/~au4h-kied/」になります。また、イラストの表記「©ROCKET STUDIO, INC」が抜けておりました。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー

アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(THE KING OF FIGHTERS 2000／ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4)も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べ下さい。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー（アスキーストア事務局）
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧下さい。
定期購読ページ　http://www.ascii-store.com/
バックナンバー　http://www.arcadiamagazine.com/

ARCADIA No.23

アンケートハガキ

P.220にある、アンケートの質問を元に記入して下さい。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えて下さい(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想や要望をお願いします。

A4.

Q5.個人所有しているパソコンについて教えて下さい。持っていない方は今後の予定を教えて下さい。

A5.

種類	□PC/AT互換機(□メーカー品□自作) □Macintosh □その他 □持っていない	形態	□デスクトップ □ノート □PDA □その他	使用OS
用途				

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作を教えて下さい。

A6. 〔　〕ページ〔　〕さんの投稿

自由欄 〔　〕都道府県 P.N〔　〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名		集計部門(キャラ・コースなど)	
スコア(タイム)			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター	名前	
	電話	
住所		
スコアネーム(最大20文字)		

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

郵　便　は　が　き

50円切手を貼ってください

154-8528

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.023

全国集計ハイスコア係

個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　(　)		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい　□いいえ			

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました!

料金受取人払

世田谷局承認

205

差出有効期間
平成14年3月
20日まで
(郵便切手不用)

郵　便　は　が　き

154-8736

205

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.023 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A7.職業
氏名		歳	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　(　)		
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい　□いいえ			

Q8.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A8.[　]

Q9.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A9.[　]

Q10.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか?
A10.[　]都道府県[　]店

Q11.いつも読んでいる雑誌を教えて下さい(複数回答可)。
A11.[　]

平成14年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻 第4号 通巻第23号



雑誌11547-04 Printed in Japan 凸版印刷 T1111547040653